6/2001 NUR 5 DM MIT CD-ROM
bfr 119,- | dkr 22,- | Dr 950,- | FF 20,- | hfl 6,50 | Lit 5.700,- | Lfr 119,- | öS 39,- | ptas 490,- | sfr 5,-

GAME ON!

ELECTRONIC ENTERTAINMENT & ONLINE



DIE BESTEN DEMOS:

Clive Barker's Undying
F1 Racing Championship
Star Trek: Away Team

SPEZIAL:

Über 15 Spiele für Ihren Organizer
+ Demos, Videos, Tools, Updates und Treiber

TEST:

Tropico
Auf den Spuren von Saddam, Fidel Castro und Gaddafi: Hat man als Diktator Spaß?

TEST:

Emperor: Battle for Dune
Packende Echtzeitkriege oder doch nur ein weiterer Command&Conquer-Klon von Westwood?

VORSCHAU:

Mafia
Erpressung, Raub, Schmuggel: Wie Sie es in den 30er-Jahren zu etwas bringen.

VORSCHAU:

Die ersten Xbox-Spiele
Microsoft lüftet den Vorhang: Was taugen die ersten Spiele für die Hightech-Konsole?

ANNO 1503

Endlich angespielt! Exklusives Video und großer Vorbericht mit allen Fakten zum Siedler-Epos des Jahres.





FEATURE:

WAP für Zocker
Die besten Handys, alle WAP-Spiele, die wichtigsten CeBIT-Trends.



FEATURE:

Tomb Raider im Kino
Lara Crofts erstes Mal: Endlich ist ein Film zum Spiel sehenswert!





hallo zukunft!

Es tut sich wieder was im Hardware-Sektor. Die neuen **Handy-Technologien** und immer leistungsfähigere Organizer hat inzwischen auch die Spieleindustrie für sich entdeckt. Erst kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die Meldung, dass die Phenomedia AG (*Gothic*) nun ebenfalls **Spiele für Handys** entwickeln will und dafür mit der Mobile Scope AG eine Tochterfirma ins Leben ruft. Grund genug für uns, einmal nachzuhaken, was die aktuellen Spiele für WAP-Handys inzwischen taugen und welche Neuerungen und Standards in Zukunft zu erwarten sind (ab Seite 28). Dass es auch vor der **Spielemesse E3** (vom 17. bis 19. Mai in Los Angeles) heiße Neuigkeiten zu Top-Spielen gab, dafür sorgte unter anderem Sunflowers. Der deutsche Entwickler zeigte erstmals eine **spielbare Version des Aufbaustrategiespiels *Anno 1503*** (ab Seite 36). Anhand unseres Videos auf der Cover-CD-ROM können Sie sich selbst einen ersten Eindruck von der Produktqualität verschaffen. Bedanken möchten wir uns für die zahlreichen Glückwünsche und Anregungen zum Premierenheft. Als kleines Dankeschön gibt's in diesem Monat **16 Seiten mehr Lesestoff**.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Ihr Game-On!-Team.


Christian Bigge, Chefredakteur

CD-INHALT

Demos:
Clive Baker's Undying, F1 Racing Championship, Operation Flashpoint – Coldwar Crisis, Star Trek Away Team, Der Clou! 2

Spezial:
Spiele für Organizer
PALM:
Booty, Domino, Nebulus, Petra Luna, PictureLogic, PictureLogic, Cat1 Puzzles, PictureLogic SteveR1 Puzzles, Rotator, Sea War, Tetris Attack
WINDOWS CE:
7Colors, Cross Numbers, Graduate Chess, JIS Nemo, PongBall, Swap It!

Videos:
Exklusiv: Anno 1503
Red-Faction-Trailer
Tomb-Raider-Kinotrailer

Tools:
Acrobat Reader
DirectX 8.0a Win9x
DVD Genie 3.86
Gamespy
GeForce Tweak Utility 3.0.2
Hz-TooL 1.4
Logitech MouseWare 9.26 Win9x
NVmax 1.5
PowerArchiver 6.0 deutsch, Freeware
PowerStrip 3.0 Beta
Riva Tuner 2.0 RC 3.1
TV-Tool 4.8
WCPUID 3.0 Beta1-003
WingMan Clear Calibration Utility
WinZip

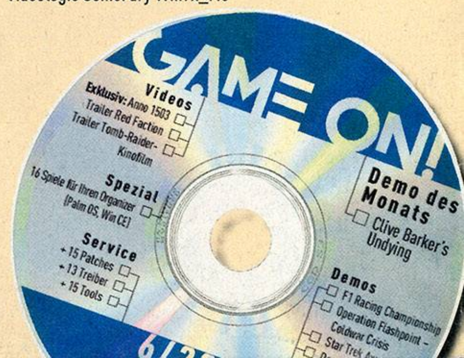
Patches:
Age of Sail 2 v1.50 (e)
Das Geheimnis der Druiden Patch #1 (d)
Gothic v1.07c (d)
Hostile Waters v1.03 (e)
Imperium der Ameisen v1.05 (d)
Kicker 2 v1.03 von v1.02 (d)
Kingdom Under Fire v1.09 (international)
Lufthansa Pilots for FS 2000 Update 2001 (d)
Lufthansa Pilots for FS 98 Update 2001 (d)
Mechwarrior 4 Vengeance v1.0 (d)
STCC 2 v3.2 (e)
Sudden Strike Forever Editor fix (d)
Summoner v1.10 von v1.00 (e)
Technomage v1.04 (d)
Tribes 2 v22002 (us)

Treiber:
3dfx Voodoo3 Win2k Beta
3dfx Voodoo3 Win9x Beta
3dfx Voodoo4-5 Win2k Beta
3dfx Voodoo4-5 Win9x Beta
Creative Detonator 6.50
Elsa Gladiac WinMe v4.12.01.0756
Elsa Gladiac, Erazor X_X2, Erazor III, Pro, LT Win9x v4.12.01.0756
MAINBOARD-Treiber
Matrox G400-450 Win9x 6.50.008
Nvidia Detonator 5.22 Win9x Me (offiziell)
Nvidia Detonator 6.50 Win9x Me (offiziell)
Nvidia Detonator Coolbits
Videologic SonicFury Win9x_Me

Demnächst bei GAME ON! TV

Game On! TV, das Reportage-Magazin für Gamer, wird jeden Samstag (19 Uhr) und Sonntag (24 Uhr) bei NBC Europe ausgestrahlt. In den nächsten Wochen erwarten Sie folgende Schwerpunktthemen:

5. Mai: *Anstoss Action*, Ascarons Business Development Manager Bernd Almstedt stellt den *FIFA*-Konkurrenten vor.
12. Mai: *Bundesliga Manager X*, was taugt der Sportmanager im neuen Gewand?
19. Mai: Sega – wie geht's weiter? Zu Gast im Studio: General Manager Tina Sakowsky.
26. Mai: E3 – die Mega-Messe in Los Angeles, alle Spiele-Highlights vorgestellt.
2. Juni: Alles zur Xbox, zu Gast im Studio: Microsofts Marketing Director Thomas Tscharitsch.



76
spieletest
Tropico
Bananenrepublik • Erleben Sie die Sorgen und Nöte eines Diktators – und füttern Sie Ihr Schweizer Bankkonto.

spieletest konsole
MDK 2 Armageddon
Adaption • Bunte Bilder, buntes Treiben – die fantastischen Abenteuer des lustigen Trios nun auch auf der PlayStation 2.
118

vorschau
Independence War 2 – Edge of Chaos
Space-Opera • Lohnt es sich, den Joystick zu entstauben und sich in ferne Galaxien zu stürzen?
58

vorschau
Anno 1503
Handel & Händel • Wird der Nachfolger von Anno 1602 wieder Maßstäbe setzen können?
36

GAME ON!
6/2001

Anschrift der Redaktion: Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Fax: 0911/929 194-76 • E-Mail: redaktion@game-on.de

service
142 CD-Inhalt
24 Was kommt wann? – Charts
74 Die Redaktion
3 Editorial
144 Glossar
117 Impressum
143 Inserentenverzeichnis
145 Leserbefragung
26 Leserbriefe
146 Noch vier Wochen

aktuell
PC-NEWS:
13 Commandos 2 ..... Echtzeitstrategie
9 Diablo 2: Lord of Destruction ..... Rollenspiel
12 Die Gilde ..... WiSim
11 Fußballmanager 2002 ..... WiSim
11 Gangsters 2 ..... Echtzeitstrategie
14 Gorasul ..... Rollenspiel
12 GTA 3 ..... Actionspiel
10 Interact-Controller ..... Hardware
15 Mech Commander 2 ..... Echtzeitstrategie
15 Open Tennis ..... Sportspiel
11 Robin Hood: Defender of the Crown ..... Rollenspiel
10 Stronghold ..... Echtzeitstrategie
12 Torn ..... Rollenspiel
10 Unreal 2 ..... Ego-Shooter
14 Warcraft 3 ..... Echtzeitstrategie
13 Zoo Tycoon ..... WiSim

KONSOLEN-NEWS:
20 Alone in the Dark 4 ..... Action-Adventure/PSone
20 Crazy Taxi ..... Rennspiel/PlayStation 2
18 Devil May Cry ..... Action-Adventure/PlayStation 2
19 Game Boy Advance ..... Hardware
18 Grand Theft Auto 3 ..... Action/PlayStation 2
19 Resident Evil – Code: Veronica X ..... Action-Adventure/PlayStation 2
19 Rune ..... Action-Adventure/PlayStation 2
20 Virtua Fighter 4 ..... Beat ´em Up/PlayStation 2

ONLINE- & TELEKOM-NEWS:
22 Online: Battlescope ..... Online-Strategie
23 Online: Conflict: Desert Zone ..... Online-Ego-Shooter
23 Online: Fighting Legends ..... Online-Rollenspiel
23 Telekom: DSL-Flatrates
22 Telekom: Sea Monkeys ..... GPRS-Spiel
22 Telekom: Virtual Pet ..... GPRS-Spiel

Feature:
28 **Handyspiele**
Wir stellen Ihnen die besten derzeit verfügbaren Spiele für Ihr Handy vor – auf unserer Cover-CD finden Sie die Software.
46 **Schlaflos in Seattle – Interview**
Im Rahmen der Gamestock führten wir mit Chef-Designer Chris Taylor ein Interview zum Rollenspiel Dungeon Siege.
130 **Tomb Raider – Der Film**
Wing Commander, Streetfighter, Mortal Kombat ... bislang nicht gerade Top-Filme zu Computerspielen. Wird Tomb Raider mit dieser negativen Tradition brechen können?
66 **Die ersten Xbox-Spiele**
Auf der Hausmesse Gamestock stellte Microsoft acht Titel für die Edelkonsole vor – wir verraten, was die Spiele taugen.

Vorschau

36 Anno 1503 .... Aufbaustrategie
50 Bundesliga Manager X .... Sportmanager
44 Dungeon Siege .... Rollenspiel
58 I-War 2 .... Action
56 Mafia .... Action
54 Wiggles .... Aufbaustrategie
52 Zanzarha .... Action-Adventure
62 Online: Jump Gate .... Action
60 Online: Neocron .... Rollenspiel
64 Online: Planetside .... Ego-Shooter

spieletest

PC-SPIELE:

88 Anstoss Action .... Sportspiel
84 Battle for Dune .... Echtzeitstrategie
94 Cultures Add-On .... Aufbaustrategie
106 Der Clou! 2 .... Strategie
98 Desperados .... Echtzeitstrategie
92 Fallout Tactics .... Rundenstrategie
108 Far Gate .... Echtzeitstrategie
104 Original War .... Echtzeitstrategie
110 Serious Sam .... Ego-Shooter
90 Summoner .... Rollenspiel
96 The Sims – House Party .... Simulation
76 Tropico .... Echtzeitstrategie
112 Online: Tribes 2 .... Ego-Shooter
114 Der Rest vom PC-Fest – was Sie noch im Händlerregal finden

BUDGETSPIELE

116 Heavy Metal F.A.K.K .... Action-Adventure
117 NHL 2000 .... Sportspiel
117 Suberbike 2000 .... Rennspiel
117 Theme Park World .... Aufbaustrategie

KONSOLEN-SPIELE:

125 F1 2001 .... PlayStation 2/Rennspiel
125 Heroes of Might & Magic .... PlayStation 2/Rundenstrategie
118 MDK 2 – Armageddon .... PlayStation 2/Action-Adventure
123 Rumble Racing .... PlayStation 2/Rennspiel
122 Shadow of Memories .... PlayStation 2/Adventure
120 Star Wars: Starfighter .... PlayStation 2/Action
124 Winback .... PlayStation 2/Action-Adventure

hardware

70 CeBIT 2001 – Ein Überblick

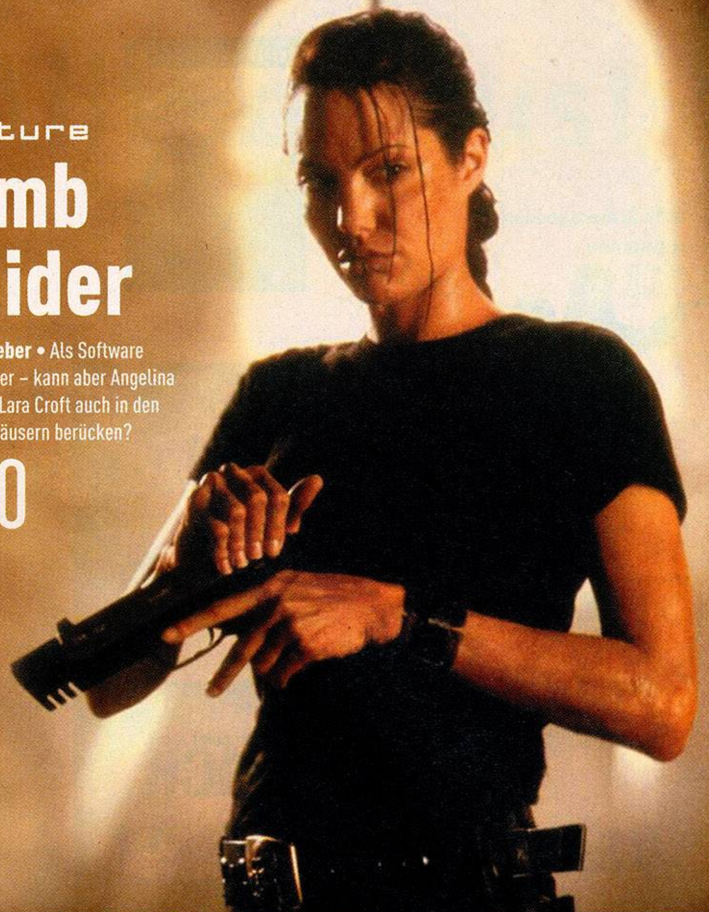
lifestyle

LUSTOBJEKTE

127 .comMouse – Handlicher Nachrichtenticker
126 Archos Jukebox 6000 – 100 Stunden Musik nonstop
127 Creative WebCam GO Plus – Web-, Video- und Fotokamera
126 Ericsson H100 – Handlicher Nachrichtenticker
126 Ericsson T20e – Lifestyle-Handy runderneuert
128 Handspring Visor Edge – PDA nach Abmagerungskur
127 imerge SoundServer M1000 – Wohnraumbeschallung
128 Motorola V66 – Captain an Brücke
128 Scribor – Fernbedienung für den PC

FILMSZENE

137 Alle Kinostarts im Mai
136 **Kino-Tipp des Monats:** Die Mumie kehrt zurück: Ein paar tausend Jahre alt und noch kein bisschen weise – der Bandagierte streckt seine Griffel wieder nach der braven Erde aus.
137 Kino: Almost Famous – Fast berühmt
137 Kino: Men of Honor
138 **DVD-Tipp des Monats:** Drei Engel für Charlie
139 DVD: 2001: Odyssee im Weltraum
139 DVD: Space Cowboys
139 DVD: Wing Commander
140 DVD: Die besten DVD-Compilations



feature

Tomb Raider

Lampenfieber • Als Software ein Klassiker – kann aber Angelina Jolie alias Lara Croft auch in den Lichtspielhäusern berücken?

130



interview

Schlaflos in Seattle

46

Nachgehakt • Chef-Designer Chris Taylor plaudert über Dungeon Siege – den diesjährigen Hoffnungsträger des Rollenspielgenres.

hardware

CeBIT 2001 Ein Überblick

Mekka für Technik-Jünger • Eine Kollektion ausgewählter Bonbons aus der diesjährigen Hannoveraner Leistungsschau.



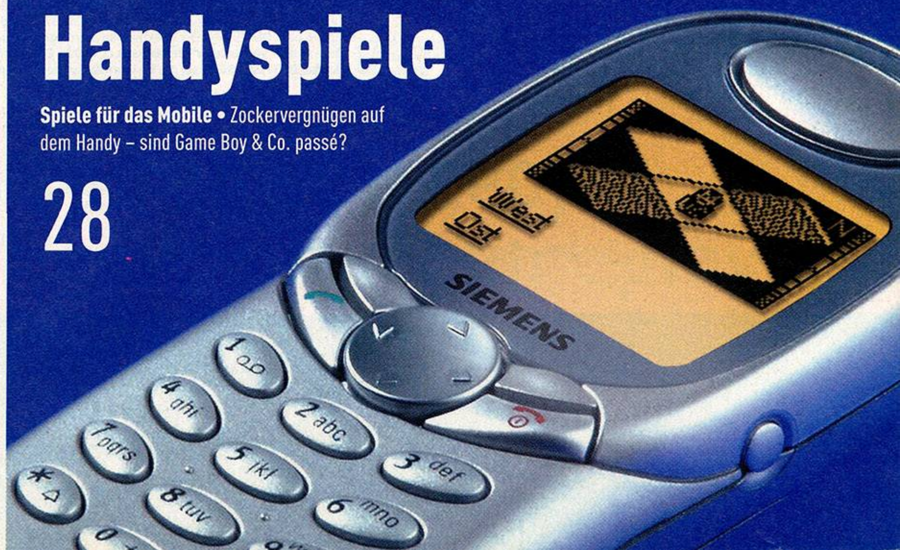
70

feature

Handyspiele

Spiele für das Mobile • Zockervergnügen auf dem Handy – sind Game Boy & Co. passé?

28





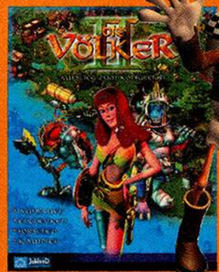
MDK 2: Armageddon
PLAYSTATION
P2S0120
erhältlich
DM 99.95



Alone in the Dark IV
PSOne
SONYD1261
Release: Mai 01
DM 89.95



You Don't Know Jack
PSOne
SONYD1534
erhältlich
DM 59.95



Die Völker 2
PC CD-ROM
PCCD3445
Release: Mai 01
DM 89.95

PlayStation 2

18 Wheeler	Juni 01	DM 99.95
4 X 4 Evolution		DM 89.95
Age of Empires 2	Juni 01	DM 99.95
All Star Baseball 2002		DM 99.95
Alone in the Dark IV	Sept. 01	DM 129.95
Armored Core 2		DM 99.95
Army Men - Air Attack 2	Mai 01	DM 99.95
Bloody Roar 3	Juni 01	DM 99.95
Crazy Taxi	Mai 01	DM 99.95
Disney's Dschungelb. m.T.		DM 109.95
ESPN Intern. Track &Field		DM 89.95
ESPN National Hockey N.	Mai 01	DM 99.95
ESPN NBA 2Night		DM 99.95
Exhibition of Speed		DM 99.95
Extermination	Juni 01	DM 119.95
Extreme G3	Aug. 01	DM 99.95
F1 Racing Championchip		DM 89.95
Flucht von Monkey Island	Juni 01	DM 119.95
Fur Fighters Plus	Juni 01	DM 99.95
Giants	Juni 01	DM 99.95
Gun Griffon Blaze		DM 99.95
Int.Superstar Soccer 2000		DM 89.95
Knockout Kings 2001		DM 119.95
Le Mans - Die 24 Stunden	Juni 01	DM 129.95
MTV Music Generator	Juni 01	DM 109.95
NBA Hoopz		DM 99.95
NBA Street	Juli 01	DM 119.95
Oni		DM 69.95
Paris Dakar Rally	Juni 01	DM 99.95
Red Faction	Juni 01	DM 99.95
Rumble Racing	Mai 01	DM 119.95
Shadow of Memories		DM 99.95
Shadow Man 2	Aug. 01	DM 99.95
Silpheed:The Lost Planet		DM 99.95
Sky Odyssey		DM 119.95
Soul Reaver 2	Mai 01	DM 109.95
SSX		DM 119.95
Star Wars: Bombad Racing	Mai 01	DM 119.95
Star Wars: Starfighter		DM 119.95
Street Fighter 3 EX		DM 119.95
Summoner	Mai 01	DM 109.95
Tiger Woods PGA T. 2001		DM 119.95
Tokyo HW Challange 2	Mai 01	DM 99.95
UEFA Challenge	Juni 01	DM 99.95
Unreal Tournament		DM 129.95
WDL:Thunder Tanks		DM 109.95
Winback Covert Op.		DM 119.95
Z.O.E. Zone of the Enders		DM 99.95
Zombie Revenge	Aug. 01	DM 99.95

PC CD-ROM

Alone in the Dark IV	Juni 01	DM 89.95
Anachronox	Mai 01	DM 89.95
Anstoss Action	Mai 01	DM 89.95
AoE 2 v.Kimbern u. Teut.		DM 29.95
Art of Magic	Mai 01	DM 69.95
Black & White		DM 99.95
C&C AlarmRot 2 EV		DM 49.95
Call to Power 2 EV		DM 49.95
Close Combat 5: Invas. N.	Mai 01	DM 79.95
Commandos 2	Mai 01	DM 89.95
Cultures:Rache d.Regengottes		DM 29.95
Delta Force 3 Land Warrior		DM 49.95
Der Clou 2		DM 89.95
Die Gilde	Mai 01	DM 79.95
Die Siedler 4		DM 79.95
Die Sims Party o. Ende		DM 39.95
Emperor: Sch. um Dune	Juni 01	DM 89.95
Evil Dead: Hail to the King	Mai 01	DM 79.95
Evil Twin	Mai 01	DM 69.95
F1 Racing Championship		DM 79.95
Fallout Tactics		DM 69.95
Far Gate		DM 69.95
Gangsters 2	Mai 01	DM 79.95
Gothic		DM 69.95
Grand Prix 3		DM 69.95
Hitman-Codename 47		DM 59.95
Legends of Might & Magic	Mai 01	DM 79.95
Metal Gear Solid EV		DM 49.95
Operation Flashpoint	Mai 01	DM 69.95
Original War		DM 69.95
Project Eden	Mai 01	DM 89.95
Rim: Krieg a.Rande d.Ga.		DM 79.95
Serious Sam		DM 44.95
Severance: Blade of Darkn.		DM 69.95
Sheep Dog n' Wolf	Juni 01	DM 89.95
Squad Leader		DM 79.95
Star Trek Away Team		DM 69.95
Star Trek Voyager E.Force		DM 39.95
Starship Troopers		DM 69.95
Startopia-Die Raumstation	Mai 01	DM 79.95
Sudden Strike Forever		DM 59.95
Summoner	Juni 01	DM 79.95
Three Kingdoms		DM 79.95
Tropico		DM 79.95
UEFA Challenge	Juni 01	DM 69.95
Ultima 9 World Edition		DM 59.95
Ultima Online Third Dawn		DM 29.95
Werner: Asphaltbrenner		DM 79.95
Z2: Steel Soldiers	Mai 01	DM 79.95

PSOne

C-12:Final Resistance	DM 89.95
Driver 2 Lim.Edition	DM 89.95
Evil Dead: Hail to the King	DM 79.95
Fear Effect 2 - Retro Helix	DM 89.95
Syphon Filter 2	DM 49.95
Time Crisis:P.Titan incl. G-Con	DM 99.95
UEFA Challenge	DM 59.95

Dreamcast

Dremcast Online Pack	DM 199.00
VMS Memory Card Sega	DM 39.95
Metropolis Street Racer	DM 44.95
Fighting Vipers 2	DM 44.95
UEFA Dream Soccer	DM 44.95
Spawn - Demon´s Hand	DM 69.95
Sega Extreme Sports	DM 44.95

- Topspiel
- Preishammer – aktuelle Topspiele zum Spitzenpreis
- Portofreie Sonderlieferung*
- Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!
- Neuheiten – ab sofort erhältlich

Lieferung innerhalb Deutschlands:
Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.00 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen. Irrtümer. Satz- und Druckfehler vorbehalten.
Ladenpreise können variieren.
Alle Angebote. solange der Vorrat reicht . * Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; Nachnahme-Besteller zahlen lediglich die Zustellgebühr der Post. (Lieferung portofrei; Nachnahme-Besteller zahlen nur DM 3.- Zustellgebühr).

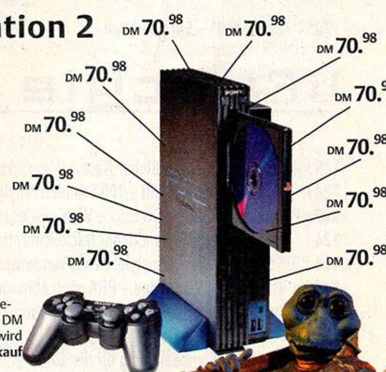


Die 12 besten Gründe für die PlayStation 2

PlayStation 2 in 12 Monatsraten monatl. DM 70.98**

PlayStation 2 in 24 Monatsraten monatl. DM 37.31**

PlayStation 2 ohne Ratenzahlung
Art.Nr.: P2H001
DM 799.00



****Entspannung auf dem Konto**
Bei Ihren Finanzen bleibt dagegen fast alles beim Alten. Denn die PS 2 zahlen Sie in 12 oder 24 bequemen Monatsraten von jeweils DM 70,98 bzw. DM 37,31 und einem gesamten Teilzahlungspreis von DM 851,76 bzw. DM 895,44. Der effektive Jahreszins liegt bei diesem Angebot bei 12,9%. Abgewickelt wird diese Aktion **von unserer Partnerbank CC-Bank.** Und so einfach geht`s: **Rufen Sie unsere Finanzkauf Hotline 09 31/35 45 245 an, die Sie über das weitere Vorgehen informieren wird.**



(0931) 35 45 222 Mo. - Fr. 8.30-22.30 Uhr,
Sa. - So. 9.30-18.00 Uhr oder 24h unter: **www.gameplay.de**





gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Das *Diablo 2*-Add-on wird eine echte Neuerung mit sich bringen: Es ist Schluss mit dem Dauerklicken auf die Maustaste. Hirnschmalz ist jetzt auch gefragt.



Zauberhaft • Der weibliche Assassin ist im Nahkampf zwar sehr erfolgreich, sobald aber mehrere Gegner angreifen, sollte sie auf Magie umsteigen.



Du bist nicht allein • Die Siedlungen sind erfreulich dicht bevölkert. Jeder NPC kann angesprochen und nach Aufträgen gefragt werden.

Diablo 2: Lord of Destruction

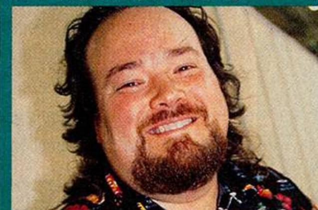
ROLLENSPIEL • EIN ERSTER SCHRITT ZUR VIELFALT

Neue Monster und einen neuen Level mittlerer Größe wird das *Diablo 2*-Zusatzpaket bieten. Grafisch ändert sich (abgesehen von der nun endlich möglichen Auflösung von 800x600 Bildpunkten) nicht allzu viel. Inhaltlich tut sich da mehr: So stehen mit Assassin und Druid zwei neue Charakter-Klassen zur Wahl, die mit jeweils rund 30 speziellen Skills und Zaubersprüchen sehr komplex zu „steuern" sein werden. Tausende zusätzlicher, teils magischer und teils charakterspezifischer Gegenstände, befestigte Gebäude in den Höhlen, deren Nutzung sowohl Gegnern als auch dem Spieler taktische Vorteile bringen, kämpferisch bessere Begleitpersonen und sogar Fallen, die der Spieler aufstellen kann, erweitern das alte Spielprinzip um Strategie und Taktik. Leider war Designer Bill Roper nicht bereit, im Rahmen seines Besuches in der Redaktion mehr als drei Screenshots oder gar eine spielbare Version zu hinterlassen, so dass wir über die Auswirkungen all der Features auf den Spielspaß keine Aussage machen können. **(HW)**

Geplant: 1. Juli 2001 **Entwickler:** Blizzard **Online:** www.blizzard.com

Geheimniskrämer

Bill Roper, Spieledesigner Blizzard



Roper präsentiert zwar gerne sich und seine Spiele, der breiten Öffentlichkeit möchte er aber keine Informationen zugänglich machen.

Wieder einmal erreichten uns spektakuläre Bilder des Ego-Shooters Unreal 2. Leider gab es auch die traurige Nachricht des Monats: Das Ende von Origin!

Unreal 2

EGO-SHOOTER • DER KAMPF GEHT WEITER Unter dem wachsamen Auge von Epic Games basteln die Entwickler von Legend Entertainment derzeit an *Unreal 2*. Neben den 13 Missionen mit insgesamt 25 Levels, die von einer Story zusammengehalten werden, sind auch bekannte Mehrspielermodi wie Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag geplant. Voraussichtlich fünf Alien-Rassen werden das *Unreal*-Universum heimsuchen und warten darauf, von Ihren Knarren zerlegt zu werden. (CK)

Entwickler: Legend Entertainment **Erscheint:** 1. Quartal 2002 **Online:** www.unreal2.com





Neuheiten • Neben einem Flammenwerfer, wird es in Unreal 2 auch einen Granatenwerfer und weiteres neues Vernichtungsequipment geben.

Wer wird Millionär?

Das war zu erwarten: Der Chart-Erfolg *Wer wird Millionär?* von Eidos wird fortgesetzt. Bereits im Sommer wird für PlayStation und PC eine Kids-Edition mit leichteren Quizfragen erscheinen, im Herbst soll es dann für PC, PlayStation 2 und PlayStation einen „erwachsenen" Nachfolger geben.

Alone in the Dark 4

Endlich gibt's erste PC-Bilder zu *Alone in the Dark 4* von Infogrames. Das Grusel-Abenteuer soll im Herbst veröffentlicht werden. Zusätzliche Infos bekommen Sie im Internet unter www.aloneinthedark.com.





Nachbarschaftsbesuch • Eine Bresche ist geschlagen – wird die Feste fallen?

Stronghold

ECHTZEITSTRATEGIE • SCHAFFE, SCHAFFE, BURGEN BAUEN. In *Stronghold* werden Sie sich als Feudalherr bewähren und Ihren händelsüchtigen Nachbarn den einen oder anderen Eimer siedendes Öl über das gepanzerte Haupt schütten dürfen. Bis jedoch die Mauern Ihrer Feste jedem Angriff trotzen können, müssen Sie die dazu benötigten finanziellen und materiellen Mittel erwirtschaften. Neben den Kampagnen für Einzelspieler, werden sich bis zu acht Spieler online oder in einer LAN freundschaftlich kloppen können. (CK)

Entwickler: FireFly Studios **Erscheint:** Oktober 2001
Online: www.fireflyworlds.com/stronghold

InterAct Controller-Serie

REELLE WAFFEN FÜR VIRTUELLE KÄMPFER
InterAct erweitert seine Produktpalette um drei Gamepads und einen Joystick. Das Hammerhead FX Pad, das seinen gleichnamigen Vorgänger ersetzen wird, verfügt über Dual Force Vibration und einen USB-Anschluss. Das günstigere Axis Pad gleicht dem Dual Impact Gamepad für die PSone. Das GoPad FX ist ein für Laptops entwickeltes Gamepad. Unter der Bezeichnung Cyclone FX läuft ein Joystick mit Dual Force Vibration, USB-Anschluss und der Soft-Touch-Oberfläche. (PR)

Erscheint: Bereits erhältlich **Preis:** Ca. DM 120,-/80,-/90,-/130,-
Hersteller: InterAct **Online:** www.interact-europe.de

Viereinigkeit • InterAct deckt die gesamte Palette an Spiele-Controllern ab.




Hoch zu Ross • Mit Lanzen, Bögen, Katapulten und allerlei anderen archaischen Waffen gilt es, England aus den Klauen von Prinz John und seinen Baronen zu befreien.

Robin Hood: Defender of the Crown

ROLLENSPIEL • MIT STRUMPFHOSEN UND BOGEN AUF PRINZENJAGD Cinemaware bastelt derzeit an dem Nachfolger zu ihrem Amiga-Klassiker *Defender of the Crown*. Die Mischung aus Rollenspiel, Strategie und Action des Vorgängers soll beibehalten werden. Ihre Aufgabe als Robin Hood besteht darin, das gespaltene England zu einen, Prinz John in seine Schranken zu weisen und den rechtmäßigen König Richard zu befreien. Klingt nach einer Menge Arbeit für den Strumpfhosenträger. Der Titel soll für den PC sowie für die Spielkonsolen PlayStation 2 und Xbox veröffentlicht werden. (CK)

Entwickler: Cinemaware **Erscheint:** 2. Quartal 2002 **Online:** www.cinemaware.com

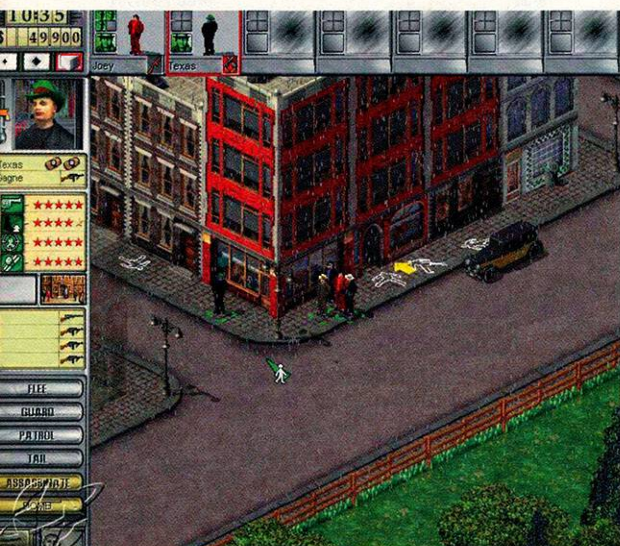
EA Sports Fußball Manager 2002

FUSSBALLMANAGER • REGIEREN SIE KÖNIG FUSSBALL Zeigen Sie Uli Hoeneß und Konsorten, was ein echter Fußballmanager ist! Mit aktueller Bundesliga-Lizenz ausgestattet, wagt EA Sports einen Neustart – und will die weniger erfolgreiche Bundesliga-Serie vergessen machen. Kümmern Sie sich also um den Verkauf und die Neuverpflichtung von Spielern, das Merchandising und suchen Sie Sponsoren, um ihren Verein auf eine wirtschaftlich solide Basis und an die Spitze der Liga zu führen. (CK)

Entwickler: EA Sports **Erscheint:** September 2001 **Online:** www.fm2002.de



Bauherr • Einer der vielen zu beachtenden Faktoren ist der Ausbau Ihres Stadions – wichtig um die wachsende Fanschar aufzunehmen.

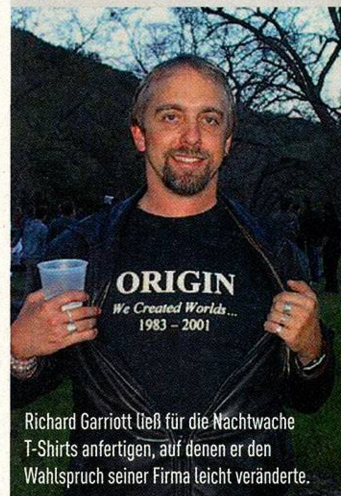


Gangsters 2

ECHTZEITSTRATEGIE • AUF AL CAPONES BLEIHALTIGEN SPUREN Wer schon immer mal der smarte Big-Boss eines Verbrecher-Syndikats sein wollte, sollte sich *Gangsters 2* vormerken. In Echtzeitstrategie-Manier dürfen Sie in 20 Kampagnen und in einem Mehrspielermodus packende Duelle mit Bleispritzen um die Vorherrschaft in New Temperence, einer vom Verbrechen gebeutelten Stadt, austragen. Wandeln Sie also in Al Capones blutigen Spuren und verscheuern Sie Alkohol, Mädels und andere verbotenen Dinge – und schicken Sie Ihre Konkurrenten betonbeschwert in den Fluss. (CK)

Entwickler: Hothouse Creations **Erscheint:** Mai 2001 **Online:** www.gangsters2.com

Ehrenwerte Gesellschaft • Die Kreidemarkierungen auf dem Asphalt erinnern eindringlich daran, dass das Business nicht ungefährlich ist.



Richard Garriott ließ für die Nachtwache T-Shirts anfertigen, auf denen er den Wahlspruch seiner Firma leicht veränderte.

† 2001: Origin

Wie traurig! Die Spielefirma Origin, Entwickler von Hits wie der *Ultima*-Serie, der *Wing Commander*-Serie und der *Crusader*-Serie, existiert nicht mehr. Electronic Arts drehte den Geldhahn zu und kappte damit auch das Online-Rollenspiel-Projekt *Ultima Worlds: Origin*, in der Szene noch immer unter dem Titel *Ultima Online 2* bekannt. 85 Mitarbeiter in Austin/Texas wurden entlassen. Zum Gedenken an die Spieleschmiede hielten die Mitarbeiter Ende März eine Nachtwache ab. Star-Designer wie Starr Long und Victor Meinert (beide *Ultima Online 2*) verbrannten dabei alte Design-Dokumente auf einem Scheiterhaufen. Das Positive: Für Firmengründer und Mastermind Richard Garriott, der Origin nach der Fertigstellung von *Ultima 9* verlassen hatte, endete die von Electronic Arts verordnete Schaffenspause. Er dürfte nun keine Schwierigkeiten haben, Mitarbeiter für ein neues Spieleprojekt zu gewinnen.

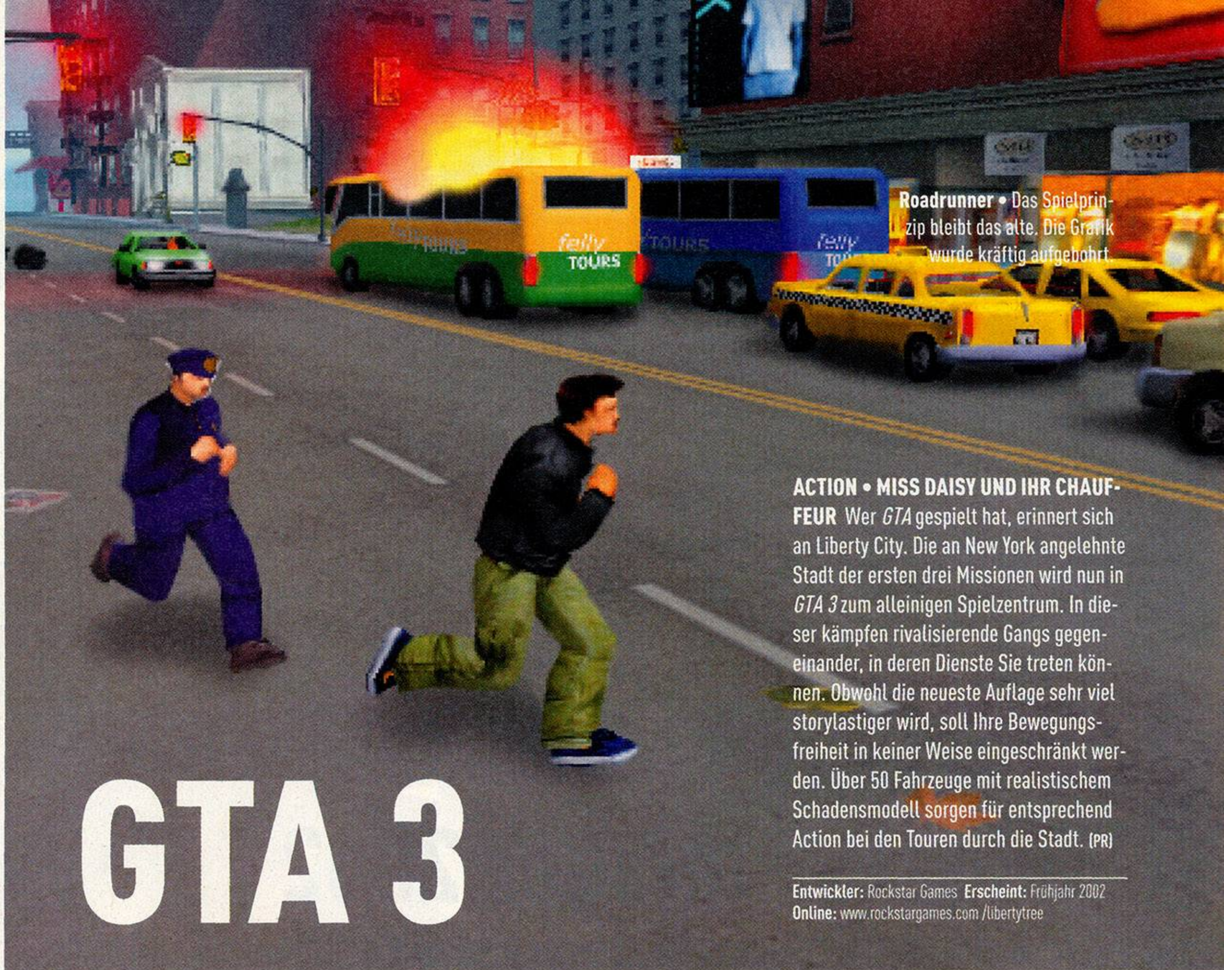
Arab-Israeli Wars 1948-1973

Haben Strategen darauf gewartet? Talon Soft hat das rundenbasierte Kriegsspiel mit dem sinnträchtigen Namen *Arab-Israeli Wars 1948-1973* angekündigt. Worum es in dem für Sommer geplanten Spiel gehen soll, erklärt sich von selbst. Neugierige können sich auf der folgenden Internetseite informieren: www.talonsoft.com/aiwars.

Half-Life – Blue Shift

In der dritten *Half-Life*-Erweiterungsepisode schlüpfen Sie in die Rolle eines Wachmanns, der zwischen den Alien-Invasoren und den Marines steht. Während Sie um Ihr Überleben kämpfen und völlig neue Gebiete im Black-Mesa-Komplex erkunden, erfahren Sie sehr viel mehr über die wahren Hintergründe des Zwischenfalls, der die Alienhorden in die Anlage transferiert hat. Fehlt eigentlich nur noch die Geschichte aus Sicht eines miesen Monsters.





Roadrunner • Das Spielprinzip bleibt das alte. Die Grafik wurde kräftig aufgebohrt

GTA 3

ACTION • MISS DAISY UND IHR CHAUFFEUR Wer *GTA* gespielt hat, erinnert sich an Liberty City. Die an New York angelehnte Stadt der ersten drei Missionen wird nun in *GTA 3* zum alleinigen Spielzentrum. In dieser kämpfen rivalisierende Gangs gegeneinander, in deren Dienste Sie treten können. Obwohl die neueste Auflage sehr viel storylastiger wird, soll Ihre Bewegungsfreiheit in keiner Weise eingeschränkt werden. Über 50 Fahrzeuge mit realistischem Schadensmodell sorgen für entsprechend Action bei den Touren durch die Stadt. **(PR)**

Entwickler: Rockstar Games **Erscheint:** Frühjahr 2002
Online: www.rockstargames.com /libertytree

Die Gilde

WIRTSCHAFTSSIMULATION • DAS ERBE DER FUGGER Als Lebenssimulation in 3D präsentiert sich *Die Gilde*. Im Klartext bedeutet das, dass Sie sich einen Charakter erschaffen, diesem Fähigkeiten zuweisen und sich für einen Beruf entscheiden. Mit der Zeit wird aus Ihrer kleinen Hinterhofwerkstatt eine Manufaktur, aus Ihrer Hütte eine Stadtvilla und aus dem Marktflecken, in dem Sie leben, eine mittelalterliche Metropole. Neben dem ehrlichen Handwerk halten Sie sich Ihre Konkurrenten mit Intrigen oder profaner Gewalt vom Hals und steigen in Ihrem Ort zur einflussreichen Persönlichkeit auf. **(PR)**

Entwickler: 4head Studios **Erscheint:** Juni 2001 **Online:** www.diegilde.de



Ahnentafel • Aus diesen netten Herrschaften wählen Sie Ihre Vorfahren aus. Deren Berufe bestimmen Ihre Talente.

Trade Empires

Nun will auch Eidos in die Menschheitsgeschichte eingreifen. Im Spiel *Trade Empires*, das derzeit von Frog City Software entwickelt wird, sollen Sie aus einer kleinen Handelsniederlassung ein Imperium basteln. Dazu werden Sie sich durch mehrere Jahrtausende spielen müssen. Geplanter Startschuss für die Handelssimulation: Herbst 2001.

Broken Sword: The Sleeping Dragon

Wenn Sie Einfluss auf die Entwicklung des Action-Adventures *Broken Sword: The Sleeping Dragon* von Revolution Software nehmen wollen, dann können Sie sich hier (www.revolution.co.uk/club.htm) für einen Newsletter-Service registrieren und Spielvorschläge einsenden. Das Spiel soll im nächsten Jahr für den PC, die Xbox und PlayStation 2 erscheinen.



Gruppenfoto • Trotz 3D-Grafik sind die Figuren fantastisch ausgearbeitet.

Torn

ROLLENSPIEL • KINDER DES GLÜCKS In Torn spielen Sie die Rolle des Wanderers, eines armen Geschöpfes, das durch einen Fluch stets vom Unglück begleitet wird. Wo Sie auch hingehen, Ihnen folgen Tod und Verderben. Oberstes Ziel ist es also, den Fluch loszuwerden. Damit dies nicht zu langweilig wird, basteln die Entwickler im Moment an einer riesigen Welt, die besonders durch die detaillierte 3D-Grafik besticht. Die Charakterentwicklung soll sich völlig frei gestalten lassen und die Spielwelt wird durch Ihre Aktionen beeinflusst. **(PR)**

Entwickler: Black Isle Studios **Erscheint:** 4. Quartal 2001
Online: torn.blackisle.com



Zoo Tycoon

AUFBAUSTRATEGIE • WILDE KREATUREN Auf der Landkarte der PC-Simulationen gibt es wenig weiße Flecken. Einer davon sind Zoos. Mit *Zoo Tycoon* soll sich das nun ändern: Sie bauen Gehege und kaufen Tiere, unter anderem so exotische Exemplare wie Riesenpandas und weiße Tiger. Je schöner Ihr Tierpark, umso mehr Besucher kommen und bezahlen mehr Eintritt, wodurch der Zoo noch schöner werden kann. Damit sich nicht nur die Besucher, sondern auch die 40 verschieden Tierarten wohl fühlen, gibt es unzählige Möglichkeiten, das Gelände zu gestalten und so selbst WWF-Aktivisten zu begeistern. (PR)

Entwickler: Blue Fang Games **Erscheint:** Oktober 2001 **Online:** www.zootycoon.com

Commandos 2

ECHTZEITSTRATEGIE • NACHTRAG ZU SERGEANT O'HARAS GANG
Am 23. März 2001 präsentierten Eidos und die Pyros Studios in Madrid der staunenden Fachpresse neues Material zu dem viel versprechenden Nachfolger. Unter anderem konnten die Redakteure die kommende Demo spielen. Diese enthält die sechste Mission, die in Sideville, einem Städtchen in der Normandie, angesiedelt ist. (CK)

Entwickler: Pyros Studios **Erscheint:** 2. Quartal 2001 **Online:** www.eidosinteractive.com



Innenansicht • O'Hara blickt durch ein Fenster. Links oben sehen Sie die Innenansicht des Gebäudes – ein deutscher Posten hält dort Wache.

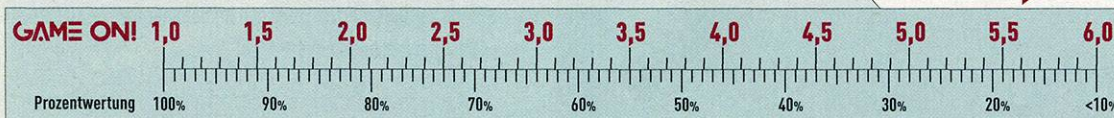
Wertungsvergleich

SPIELETITEL	GAME ON!	PC GAMES	PC ACTION	GAMESTAR	PC PLAYER	COMPUTER BILD SPIELE
Tropico	1,8	–	–	–	–	–
Battle for Dune	2,5	–	–	–	–	–
Anstoss Action	2,8	69%	–	–	–	–
Summoner	2,1	81%	80%	–	–	–
Fallout Tactics	1,9	79%	72%	66%	83%	–
Cultures Add-on	2,1	86%	86%	80%	78%	–
The Sims House Party	2,3	79%	79%	84%	78%	–
Desperados	1,8	87%	85%	86%	87%	1,47
Original War	2,1	76%	75%	–	75%	–
Der Clou! 2	2,6	68%	76%	–	–	–
Far Gate	2,5	–	82%	–	78%	–
Serious Sam	2,3	68%	77%	80%	70%	–
Tribes 2	2,2	85%	84%	75%	70%	–
MDK 2 (PS2)	1,8	–	–	–	–	–
Star Fighter (PS2)	1,8	–	–	–	–	–
Rumble Racing (PS2)	2,2	–	–	–	–	–
Shadow of Memories (PS2)	2,4	–	–	–	–	–

Das Notensystem

Wir werten innerhalb eines verfeinerten Notensystems von 1,0 bis 6,0. Dieses System ist den meisten Lesern aus der Schulzeit bestens vertraut. Sollten Sie unsere Game-On!-Wertung dennoch in das Prozentsystem umrechnen wollen, hilft Ihnen nachstehende Skala dabei.

Grafik: 2,
Sound: 2,7
Steuerung: 4,1
Leider nur ein schlecht programmierter Nachfolger!
Spielspaß: 3,2



Psychotoxic

Der Action-Thriller *Psychotoxic* von CDV soll Ende 2002 erscheinen. Ihre Aufgabe ist es, in New York die Erde vor den vier Reitern der Apokalypse zu retten. CDV verspricht 15 spannende Levels, mehr als 17 Waffensysteme, knackige Rätsel und eine spektakuläre Optik.



Black & White

In einem Interview hat Peter Molyneux Pläne für Erweiterungen zu *Black & White* bekannt gegeben. Zunächst werde ein Patch veröffentlicht und dann wolle man im wöchentlichen Abstand zunächst kostenlose Add-ons bereitstellen. Geplant seien unter anderem ein Karten-Editor, eine Zoomfunktion, mit der es möglich wird, Gespräche zwischen Dorfbewohnern zu belauschen, ein Fußball-Modul für die Dorfbewohner und ein Editor für zusätzliche Kreaturen.

Gorasul

Das Rollenspiel *Gorasul* vom Berliner Entwickler Silverstyle Entertainment wird im Sommer über JoWood erscheinen.

Homeworld 2

Die Gerüchte haben sich bestätigt: *Homeworld 2* von Sierra wird definitiv erscheinen. Augenblicklich bastelt man noch an der Webseite unter www.homeworld2.com.

Tennis

Das Spiel mit dem schlichten Namen *Tennis* soll laut Entwickler Microids im Sommer Freunde des weißen Sports begeistern. Infos gibt's unter www.microids.com.

Elite Force Add-on

Ein Expansion-Pack zu *Star Trek: Elite Force* soll im Juni 17 neue Shooter-Karten enthalten. Außerdem spendiert Activision gleich zwei zusätzliche Kampagnen für Einzelspieler.

Lara und Bono

Der Titel-Song zum *Tomb Raider*-Film wird von U2 gesungen. Als kleines Dankeschön wird Lara Croft im Videoclip zur Single „Elevation" auftreten.

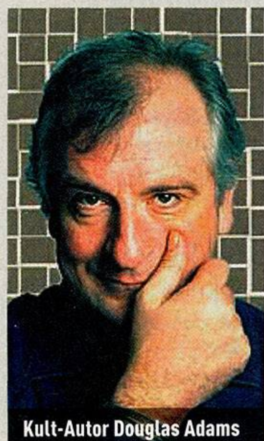


Tarantino am PC

Nun bekommt auch der Kino-Hit *From Dusk Till Dawn* von Regisseur Quentin Tarantino sein Computerspiel. Cryo Interactive setzt das gleichnamige Gruselabenteuer, in dem Sie auf Vampir-Jagd gehen werden, bis Oktober für den PC um.

Per Anhalter

Die noch unbekannte Softwareschmiede PAN Interactive hat sich die Rechte am Douglas-Adams-Bestseller *Per Anhalter durch die Galaxis* gesichert und will aus der Vorlage ein Action-Adventure basteln. Das Spiel soll Anfang nächsten Jahres erscheinen.



Kult-Autor Douglas Adams

Warcraft 3



Aber hallo • Die einzelnen Zaubersprüche sind hervorragend animiert.



Der mit dem Wolf tanzt • Die Orcs bewegen sich mit Vorliebe auf Wölfen voran.

ECHTZEITSTRATEGIE • WO IST DAS ROLLENSPIEL? Pries man bei Blizzard die Fortsetzung des Echtzeit-Strategie-Klassikers noch vor wenigen Monaten vollmundig als „strategisches Rollenspiel" an, lassen die aktuellen Vorführungen an dieser Aussage ernste Zweifel aufkommen. Von den angekündigten Rollenspiel-Elementen ist bis auf die verschiedenen Helden nichts mehr zu erkennen. Stattdessen wirkt der Strategie-Part nun wesentlich ausgereifter und ansprechender. (JG)

Entwickler: Blizzard **Erscheint:** 1. Quartal 2002
Online: www.blizzard.de/war3



Isometrisch • Die Grafik-Engine von Gorasul erinnert stark an Baldur's Gate und Co.

Gorasul

ROLLENSPIEL • JOWOOD GEHT SHOPPEN. Der österreichische Publisher setzt seinen Expansionskurs fort. Mit *Gorasul* sicherte man sich das viel versprechende Rollenspiel des Berliner Entwickler-Teams Silver Style. Wenn alles nach Plan verläuft, dürfen Sie schon im Sommer das Vermächtnis des Drachen auf sich laden. (JG)

Entwickler: Silver Style **Erscheint:** Sommer 2001 **Online:** www.jowood.de

Mech Commander 2

ECHTZEITSTRATEGIE • UND SIE STAMPFEN SCHON WIEDER. Microsoft hat an den riesigen Kampfrobotern scheinbar einen Narren gefressen. So erscheint in Kürze der zweite Strategie-Ableger der erfolgreichen Mech-Simulation und soll dank ausgefeilter Story, echtem 3D-Terrain und vielfältigen Multiplayer-Optionen *Sudden Strike* und Co. die Käuferschaft abspenstig machen. (JG)

Entwickler: Microsoft **Erscheint:** Sommer 2001 **Online:** www.microsoft.com/Games/mechcommander2



Massenschlachten • Mech Commander 2 wird ein reinrassiges Echtzeit-Strategiespiel.

Über den Wolken

Flugsimulatoren mit Story-Modus sind seit *Strike Commander* nicht mehr gesichtet worden. Das soll sich dank der Softwareschmiede Third Wire Productions im Herbst mit *Project 1* ändern, wo Sie als Söldner in den 60er-Jahren eine Flieger-Karriere starten können.

Mal was Neues!

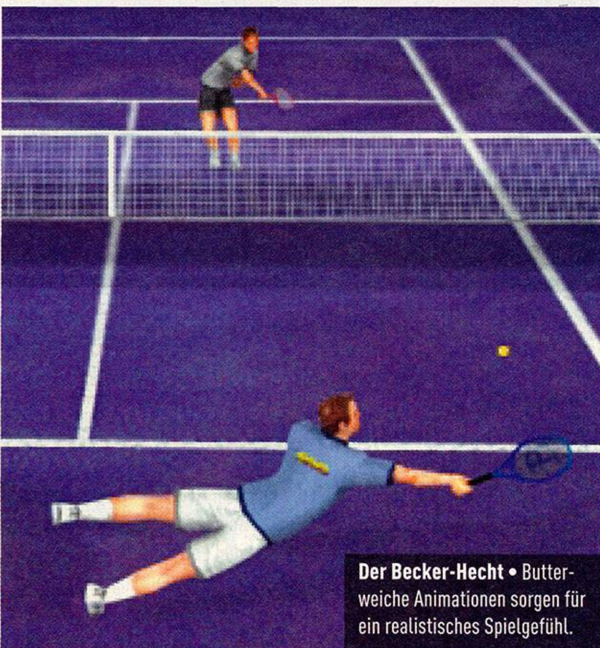
Das nächste Spiel der Ensemble Studios (*Age of Empires*) wird *Age of Mythologie* heißen und soll erneut Echtzeitstrategen in seinen Bann ziehen. Irgendwann im nächsten Jahr werden Sie eine von drei Kulturen übernehmen dürfen und mit reichlich Zauberkraft unter anderem gegen Trolle und Elfen antreten.



Open Tennis

SPORTSPIEL • GREAT COURTS AUF KANADISCH. Einen interessanten Neuzugang im Sport-Genre hat derzeit Microids in der Mache. *Open Tennis* hinterlässt dank Motion-Capturing einen ausgezeichneten optischen Eindruck und könnte dank mangelnder Konkurrenz bald zum Referenzprodukt werden. Vielleicht ist ja sogar noch eine ATP-Lizenz drin. (JG)

Entwickler: Microids **Erscheint:** 3. Quartal 2001 **Online:** www.microids.com



Der Becker-Hecht • Butterweiche Animationen sorgen für ein realistisches Spielgefühl.

DAS FORUMSZITAT DES MONATS

Adresse www.eidos.de/forum

„Brid" am 22.03.2001, 18.37 Uhr im Smalltalk-Forum

„Wollte mal fragen, ob jemand von euch vor hat, sich den *Tomb Raider*-Film anzusehen. Also ich wollte ja anfangs echt gerne, aber die Darstellerin versaut alles. Die Jolie schaut ganz einfach viel zu nuttig aus. Eine echte Lara hätte nie aufgeklebte Fingernägel, die bricht man sich beim Klettern sowieso nur ab. Außerdem finde ich die Jolie viel zu hässlich und sie hat absolut keinen Stil, den ich mit einer Lara aber sehr wohl verbinde ... und ähnlich sehen sich die beiden absolut nicht. Da könnt ich auch mit Hotpants und einem grünen T-Shirt kommen, das wäre ja das Gleiche! Der einzig gute *TR*-Film wäre ein computeranimierter. So wie die *Tomb Raider*-Spiel-Videos und bitte mit der Stimme, die sie hatte, bevor sie versehentlich im dritten Teil in den Stimmbruch gekommen ist und sich wie ‚0190 - 666 666 – ruf mich an' anhört... Was sagt ihr dazu?"

„Eine echte Lara hätte nie aufgeklebte Fingernägel, die bricht man sich beim Klettern ab."

GAME ON! meint:

Brid hat durchaus recht damit, dass Angelina Jolie nicht sehr viel Ähnlichkeit mit der aus den *Tomb Raider*-Spielen bekannten Lara Croft hat. Aber das hat durchaus seinen Sinn: Die Handlung des Films wird ebenfalls nur am Rande auf dem Spiel basieren. (Lesen Sie dazu auch unseren Artikel auf S. 130.) Nun mag man zu Frau Jolie stehen, wie man will. Sie durch eine Computeranimation zu ersetzen, halten wir jedoch eindeutig für übertrieben. Letztendlich werden wir erst, wenn der Film in den Kinos läuft, sehen, welche Lara Croft bei den Cineasten und Spielern besser ankommt.

Internet

Harry Potter lebt!

Das Ende von Origin bedeutet nicht das Ende eines *Harry Potter*-Computerspiels. Das zunächst von Origin betreute Projekt wird jetzt von den Redwood Shores Studios weiter entwickelt, bestätigte Electronic Arts. Weitere Informationen wolle man auf der E3-Messe bekannt geben.



Film-Umsetzung

Bei der Oscar-Verleihung sammelte der Film *Tiger & Dragon* von Regisseur Ang Lee vier Oscars. Bereits im Dezember soll in Deutschland ein Action-Adventure zum Erfolgsfilm für PC, Xbox und PlayStation 2 erscheinen. An der Umsetzung bastelt das taiwanesische Entwicklerteam Vista Group.

Unreal goes Xbox

Laut dem News-Portal Daily Radar (www.dailyradar.com) soll nun doch eine spezielle Unreal-Version für die Xbox erscheinen.

Startopia

AUFBAUSTRATEGIE • DIE SIEDLER IM WELTRAUM. Ungewöhnliches Spiele-Konzept voraus: Eine Mischung aus *Die Siedler* und *Creatures* erwartet Sie bei Startopia. Auf diversen verlassenen Raumstationen müssen Sie für ein funktionierendes Öko-System sorgen, damit sich neun verschiedene Alien-Rassen so richtig heimisch fühlen können und freudig Ihre Kassen mit Kleingeld füllen. Ein durchaus viel versprechender Ansatz, der insbesondere im Wettstreit gegen drei menschliche Mitspieler das Potenzial zu einem echten Hit hat. (JG)

Entwickler: Mucky Foot **Erscheint:** 2. Quartal 2001
Online: www.eidos.de

Déjà-vu • Die kleinen Knuddel-Aliens erinnern frappierend an eine bekannte Bande aus dem Videospiele-Bereich.

DER OFFENE BRIEF

An... Christine Schulz, Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

Betreff: Gesetzesregelung für „Horror-Spiele" gefordert

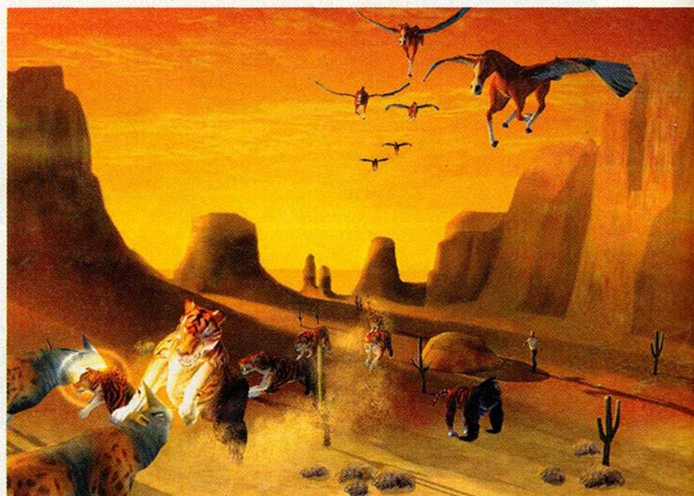
Sehr geehrte Frau Schulz,
die Bundesregierung plant eine Änderung der Altersregelung für Computerspiele. Bundesfamilienministerin Christine Bergmann fordert eine gesetzliche Regelung, die für den Markt verbindlich ist. Bedeutet dieser Vorstoß das Aus für die USK, deren Einstufungen lediglich eine unverbindliche Empfehlung darstellen? Welche Veränderungen können auf Computerspieler zukommen?
Ihre Game On!

USK NICHT geeignet unter 18 Jahren

Für erwachsene Computerspieler würde sich nichts ändern, außer, dass sie im Zweifelsfall ihr juristisches Erwachsensein an der Kasse nachweisen müssten. Auf 15- bis 17-jährige Freaks sehen wir Umstellungen zukommen. Der Stellenwert der großen Brüder und älteren Freunde wird wachsen. Die Existenz des Schwarzmarktes und der Internetangebote wird attraktiver. Schon jetzt kann man sich tausende Spiele aus dem Netz herunterladen, online spielen oder bestellen, das ist ein zukunftsträchtiger Trend. In ihrer konkreten Tätigkeit hat sich die USK zur Beratungsinstanz für Eltern, Pädagogen, Journalisten, Produzenten, Internetcafé-Betreiber u. v. a. m. entwickelt. Wir gehen davon aus, dass sie im Zeitalter der universellen Zugänglichkeit und Globalisierung von Medieninhalten auch in Zukunft wichtig und unersetzlich ist.

(Das vollständige Interview finden Sie ab Ende Mai auf www.game-on.de.)

Sigma



SIMULATION • KETTEN-REAKTION. Was wäre *Black & White* ohne Aufbau-Part? Ein mittelmäßiges Tamagotchi? Mitnichten, wie die *Homeworld*-Macher von Relic mit *Sigma* beweisen. Aus einer Vielzahl von Tieren kombinieren Sie hier Ihre eigene Wunsch-Kreatur, schicken diese in Kämpfe oder basteln an den diversen Eigenschaften. Laut den Entwicklern soll es eine unüberschaubar große Zahl von Kombinationsmöglichkeiten geben. (JG)

Entwickler: Relic **Erscheint:** 4. Quartal 2001 **Online:** www.relicnews.com

Endlich gewinnt das Software-Karussell für die PlayStation 2 an Fahrt. Mit dabei: viele PC-Umsetzungen, wie Rune, Monkey Island, MDK 2 oder Half-Life.

PlayStation 2

Grand Theft Auto 3



ACTIONSPIEL • GANOVEN-JAGD IN HEISSEN FLITZERN. „Höflichkeit ist eine Zier, doch weiter kommt man ohne ihr": Getreu diesem Motto verfahren Sie auch im dritten Teil der Kleinganoven-Saga. Reißen Sie Verkehrsteilnehmer aus ihren Autos und benutzen Sie die Vehikel für eilige „Kurier"-Fahrten. Die Interaktion mit der Umgebung ist noch ausgebaut geworden. In schicker 3D-Grafik können Sie diesmal ihren Aufträgen nachgehen, um in der Unterwelt so richtig aufzuräumen. (BB)

Entwickler: DMA **Erscheint:** September 2001 (US-Version) **Online:** www.take2.de

Taxi! • Die GTA-Masche, an ein Taxi zu kommen. Nicht gerade die feine Art, aber auf vier Rädern kann man schneller vor der Polizei flüchten, als zu Fuß.

Half-Life

Die PS2-Version des wohl erfolgreichsten PC-Shooters *Half-Life* wird wahrscheinlich ohne Multiplayer-Eigenschaften die Konsolen-Welt erblicken.

Pokémon

Religiöse Autoritäten in Saudi-Arabien verboten kürzlich Pokémon, da es „zionistische Symbole" beinhalte und das Glücksspiel fördere, welches im Islam verboten ist.

Gute Verkäufe

Sonys PlayStation2 verkaufte sich weltweit inzwischen zehn Millionen Mal. Capcoms „Survival-Horror"-Abenteuer *Onimusha* verkaufte sich in Japan als erstes PS2-Spiel über eine Million Mal.

PlayStation 2

Devil May Cry



ACTION-ADVENTURE • ZÜCKT DIE SCHWERTER! Wow! *Devil May Cry* brennt ein atemberaubendes Effekt-Feuerwerk ab, das fast so cool aussieht, wie im Film *Matrix*. Gegner werden nach Schwerthieben durch ganze Räume geschleudert und geben derart gespenstische Schreie von sich, dass es einem kalt über den Rücken läuft. Als Held Dante dürfen Sie in diesem furiosen Action-Adventure den Tod Ihres Vaters an Dämonen und Hexen rächen. Wenn Capcom so weitermacht, dürfen Sie sich auf eines der spektakulärsten PlayStation-Spiele freuen. (BB)

Entwickler: Capcom **Erscheint:** Dezember 2001 **Online:** www.capcom.com

Grausig • Mit Schwert und Beretta kämpft sich Dante durch finstere Gemäuer.

Game Boy Advance

HARDWARE • NEUER HANDHELD-STERN AM HIMMEL. Bereits am 22. Juni 2001 soll der Game Boy Advance auf den deutschen Markt kommen. Nintendos neue Mini-Konsole verfügt über einen 17-mal schnelleren Prozessor als der Vorgänger Game Boy Color. Die meisten der älteren Game-Boy-Module können auf dem Advance gespielt werden. Einige neue Spiele stehen bereits in den Startlöchern. Darunter: *Super Mario Advance, Rayman Advance* und *Tony Hawk's Pro Skater 2.* Nach unseren ersten Tests mit dem japanischen Modell der Konsole lässt sich feststellen, dass der neue „Kleine", der zwischen DM 220,- und DM 250,- kosten soll, in etwa die Grafikqualität erreicht wie seinerzeit die Super-Nintendo-Konsole. Beachtlich, wenn man bedenkt, dass der Game Boy Advance kaum größer ist als zwei Zigarettenschachteln. (BB)

Hersteller: Nintendo **Erscheint:** 22. Juni 2001
Online: www.nintendo.de



Mini-Konsole. • Der neue Game Boy Advance ist nicht nur 17-mal schneller als sein Vorgänger, er hat auch ein 50 Prozent größeres Display.



Zweihänder • Auf der PS2 werden die ersten Levels deutlich kampflastiger als bei der PC-Version sein.

PlayStation 2
Rune

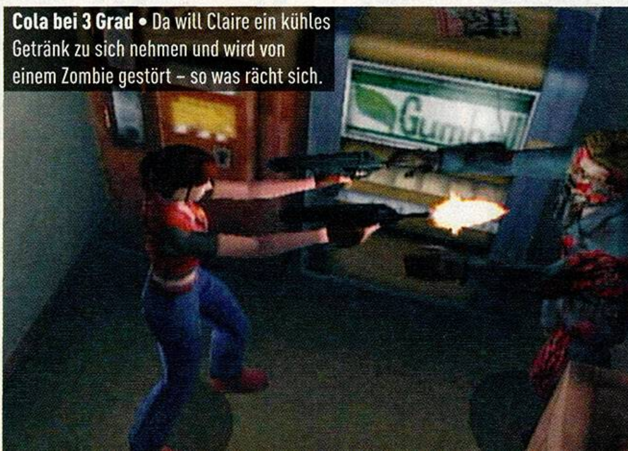
ACTION-ADVENTURE • THORS HAMMER ERWARTET SIE. Große Hämmer, große Äxte und große Schwerter: Das sind Werkzeuge, mit denen Wikinger Ragnar schon auf dem PC das Weltenende Ragnarök aufhalten konnte. Ab Herbst soll er es auch auf der PS2 tun. Neue Levels, neue Gegner und ein noch kampflastigeres Gameplay soll Next-Gen-Konsolenbesitzer in die Untiefen der Nordischen Saga führen. (BB)

Entwickler: Human Head Studios **Erscheint:** 4. Quartal 2001
Online: www.take2.de

PlayStation 2
Resident Evil Code: Veronica X

ACTION-ADVENTURE • HORROR-SCHOCKER VOM FEINSTEN Mit *Resident Evil Code: Veronica X* wird die Dreamcast-Version endlich für die Next-Gen-Konsole von Sony umgesetzt. Sie übernehmen Claire Redfield, die auf der Suche nach ihrem Bruder auf eine Insel verschleppt wird und dort kräftig unter den plötzlich auftauchenden Zombies aufräumt. Die PS2-Version bietet zehn Minuten mehr Zwischensequenzen und einige neue Story-Elemente. (BB)

Entwickler: Capcom **Erscheint:** Herbst 2001 **Online:** www.capcom.com



Cola bei 3 Grad • Da will Claire ein kühles Getränk zu sich nehmen und wird von einem Zombie gestört – so was rächt sich.

Tokyo Xtreme Racer

Erste Bilder von *Tokyo Xtreme Racer* von Ubisoft für die PS2 zeigen rasante Action in futuristischem Ambiente. *Xtreme Racer* soll das schnellste PS2-Spiel werden.



Konsolen-Monitor

Sony bringt den ersten LCD-Monitor für die kleine Version der PlayStation 1 heraus. Wer unterwegs spielen möchte, sollte sich darauf einstellen, ca. DM 350,- anzulegen.

Xbox-Hardware

Zwei Gigabyte mehr Festplattenspeicher spendiert Microsoft seiner Konsole. Damit sind es jetzt zehn Gigabyte. Der HDTV-Video-Encoder wird von Connexant kommen. Zum Start der Xbox wird auch Thrustmaster Peripherie-Geräte anbieten.

XBOX

Xbox später online

Aus internen Quellen erfuhr die Nachrichtenagentur Bloomberg, dass Microsoft Entwicklern riet, die Online-Technologie nicht von Anfang an zu unterstützen. Ein Grund hierfür ist die noch nicht weit genug verbreitete Breitband-Technologie.

Madden und NASCAR

Electronic Arts kündigte kürzlich zwei bei PC-Besitzern sehr beliebte Spiele für die Xbox an: *Madden NFL Football 2002* und *NASCAR 2002.* Es ist noch nicht klar, ob diese Titel zum Launch der Konsole erhältlich sein werden.

PlayStation 2
Virtua Fighter 4

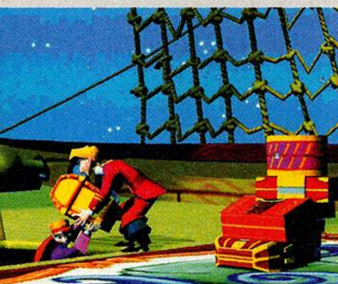
BEAT'EM UP • DIE RÜCKKEHR DER SCHLÄGERTRUPPE Muskeln, die sich unter der Haut anspannen, Kleidung, die im Wind flattert und Animationen noch schöner als in der Realität: Das alles verspricht *Virtua Fighter 4*. Die bisher gezeigten Screenshots und Videos beweisen, dass die Versprechen wohl gehalten werden. Die 14 Kämpfer können Sie, wie aus den Vorgängern gewohnt, mit den Steuerknüppeln und jeweils einer von drei Tasten zum Schlagen, Blocken und Treten bringen. Wildes Herumdrücken auf den Knöpfen bringt auch beim vierten Teil zum Glück gar nichts. (BB)

Entwickler: Sega **Erscheint:** Herbst 2001
Online: www.sega-rd2.com

Frauen-Power • Die Charaktere werden im vierten Teil der Virtua-Fighter-Serie in einer noch nie da gewesenen Güte dargestellt.

Viper Heat
Arcade-Rennfieber soll *Viper Heat* von Virgin Interactive auslösen. Das Spiel bietet 40 Fahrzeuge und 24 Rennstrecken.

Flucht von Monkey Island
Im Sommer versucht sich Oberfinsterling Le Chuck als Kapitalist und schmieriger Diplomat auch auf der PS2. Unterschiede zur PC-Version gibt es kaum.



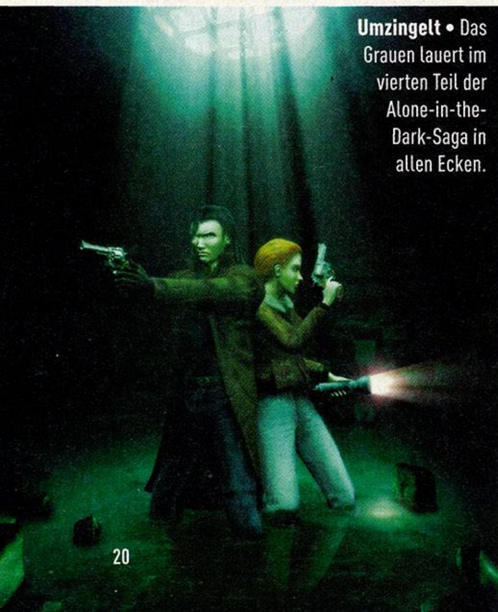
PlayStation 2
Crazy Taxi

RENNSPIEL • SKURILLER PERSONENTRANSPORT Bringen Sie Ihre Fahrgäste von A nach B und pfeifen Sie dabei auf die Verkehrsregeln. Klingt einfacher, als es ist! Es dauert seine Zeit, bis Sie die Kunst des Taxifahrens beherrschen. Doch macht das Üben auf vier verschiedenen Vehikeln und mit unzähligen Manövern viele Wochen Spaß. Mit Musik von The Offspring und Bad Religion lässt es sich zudem noch beschwingter aufs Gaspedal drücken. (BB)

Entwickler: Sega **Erscheint:** Mai 2001 **Online:** www.crazytaxi.com



Abgefahren • Wer als Fahrgast im Crazy Taxi mitfährt, sollte hart im Nehmen sein oder die Augen schließen.



Umzingelt • Das Grauen lauert im vierten Teil der Alone-in-the-Dark-Saga in allen Ecken.

PlayStation 1
Alone in the Dark:
The New Nightmare

ACTION-ADVENTURES • KLEINE TASCHENLAMPE BRENN'! Da schleicht einem der kalte Schauer über den Rücken! Eindrucksvoll beweist Entwickler Darkworks, dass Horror keine 3D-Landschaft benötigt. Auf vorgerenderten Bildschirmen tappen Sie im Dunkel, das lediglich vom Lichtkegel Ihrer Taschenlampe erhellt wird. Die Videosequenzen bringen die Story voran und ziehen Sie tiefer in das Grauen. Wer Horror-Adventures mag, sollte dieses Spiel nicht verpassen. (BB)

Entwickler: Darkworks **Erscheint:** Mai 2001 **Online:** www.infogrames.de

Während die Anzahl der GPRS-Spiele steigt, stagniert die Qualität. Also besser den PC für Online-Spiele bemühen: Dank DSL-Flatrates schnell und günstig.

Sea Monkeys

GPRS-SPIEL • DIE WILDEN 70ER KEHREN ZURÜCK. „Instant Life" nannten sich die winzigen Schalentiere, die mit Wasser aufgegossen zu Leben erwachten und in den 70er-Jahren auf jeder Magazinrückseite angepriesen wurden. Die Macher von Creatures lassen die Tierchen wieder auferstehen: Auf GPRS- und UMTS-Mobilgeräten. Ziel wird es sein, den Sea Monkeys ein möglichst gesundes Aquarium einzurichten und einen glücklichen Schwarm heranzuzüchten. (HW)

Entwickler: Creature Labs **Erscheint:** Noch nicht bekannt **Online:** www.creaturelabs.com

Augenwischerei • Mit solchen Bildern wurden vor 30 Jahren Käufer für die mikroskopisch kleinen Krebse geködert. Nun sehen die Sea Monkeys wirklich so aus.

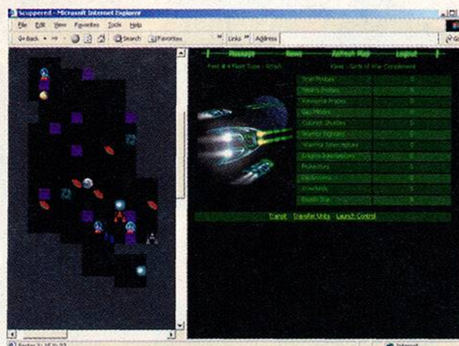
Neuer Sponsor

Der Turnierausrichter Cyberathlete Professional League (CPL) hat mit Intel einen Sponsor-Vertrag abgeschlossen. Auf sämtlichen CPL-Veranstaltungen stellt Intel die Hardware zur Verfügung und beteiligt sich an den bis zu 150.000 US-$ Preisgeld, die ein Turniersieger gewinnen kann.

Dragon Riders

Unter www.dragonriders-game.com preist Ubi Soft sein Action-Adventure *DragonRiders – Chronicles of Pern* an. Das Science-Fiction-Fantasy-Epos basiert auf einer Novelle von Anna McCaffrey.





Spiel im Browser • Da Battlescope auf Webseiten basiert, wird auf aufwendige Grafiken verzichtet.

Battlescope

ONLINE-STRATEGIE • WEB-BASIERTER STAR-TREK-KLON. Eines der ersten Computerspiele überhaupt war *Star Trek*, ein rundenbasiertes Strategiespiel ohne jegliche Grafik. Eine Web-basierte, inhaltlich stark erweiterte und mehrspielerfähige Variante ist seit Anfang Mai kostenlos spielbar. (HW)

Entwickler: Feoh Systems **Erscheint:** Bereits erschienen **Online:** www.battlescope.com

Virtual Pet

GPRS-SPIEL • TAMAGOTCHI FÜR DAS TELEFON. Von Motorola kommt ein erstes Spiel, das auf den Funkstandard GPRS setzt. Es handelt sich um ein Tamagotchi, dessen Daten auf einem Server gespeichert sind – also muss man für jedes Füttern, Streicheln und Gassigehen teure Online-Gebühren zahlen. (HW)

Entwickler: Motorola **Erscheint:** Bereits erschienen **Online:** www.motorola.de



Gassi gehen • Virtual Pet nötigt den Benutzer, sich mit dem Tier zu beschäftigen. Abschalten lässt es sich nicht.

DSL-Flatrates

INTERNET • NEUE ANGEBOTE UND GEBÜHREN. Die Telekom machte den Anfang, nun sprießen die DSL-Flatrates wie Pilze aus dem Boden. Ende Mai bot Yahoo eine regional beschränkte DSL-Flatrate für rund DM 130 an, die Mobilcom zog mit gesenkten Preisen und neuen Angeboten nach, o.tel.o, Globalserve und andere gaben ebenfalls ihre DSL-Angebote bekannt. Weitere Unternehmen stehen bereits in den Startlöchern, wir werden Sie auf dem Laufenden halten. Die Tabelle enthält die zurzeit angebotenen Flatrates, einige von ihnen sind nur bei gleichzeitigem Abschluss eines Telefon-Vertrages (Voice) erhältlich. (HW)

TARIF	NETZADRESSE	VOICE	UPSTREAM	DOWNSTREAM	PREIS/MONAT
o.tel.o dsl flat	www.otelo.de	x	128 kbit/s	768 kbit/s	DM 108,80
T-Online DSL Flat	www.t-online.de	x	128 kbit/s	768 kbit/s	DM 113,70
Mobilcom Highspeed DSL Flatrate	www.mobilcom.de	x	128 kbit/s	768 kbit/s	DM 118,00
Yahoo! DSL Data & Voice	dsl.yahoo.de	x	128 kbit/s	1.024 kbit/s	DM 129,70
Yahoo! DSL Data	dsl.yahoo.de		128 kbit/s	1.024 kbit/s	DM 129,80
Yahoo! DSL Data & Voice+	dsl.yahoo.de	x	384 kbit/s	1.024 kbit/s	DM 159,60
Yahoo! DSL Data+	dsl.yahoo.de		384 kbit/s	1.024 kbit/s	DM 159,70
Globalserve SDSL Flatrate	www.globalserve.de		144 kbit/s	144 kbit/s	DM 230,00
Mobilcom Turbo DSL Flatrate	www.mobilcom.de	x	128 kbit/s	1.024 kbit/s	DM 258,00

Fighting Legends

ONLINE-ROLLENSPIEL • 25.000 BETA-TESTER GESUCHT. 81 verschiedene Charaktere, bunter Anime-Stil, Transformer-Roboter – *Fighting Legends* merkt man seine japanische Herkunft durchaus an. Und dennoch könnte das Spiel auch für den europäischen Geschmack interessant sein, sollen hier doch die Genres Rollenspiel und Strategie verschmelzen. Das bislang unbekannte Entwicklerstudio Maximum Charisma sucht für das Online-Rollen-Strategiespiel noch 25.000 Beta-Tester. (HW)

Entwickler: Maximum Charisma Studios **Vertrieb:** Noch nicht bekannt **Erscheint:** November 2001 **Online:** www.mcszone.com

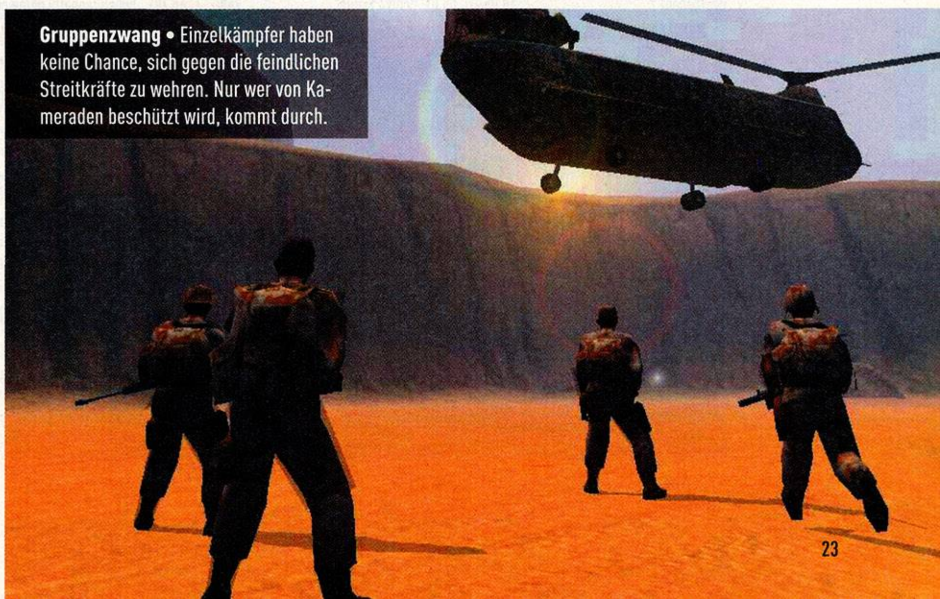


Reichlich bunt • Fighting Legends wird in erster Linie für japanische Augen entwickelt, Europäer werden an den Monitoreinstellungen drehen müssen.

Conflict: Desert Storm

ONLINE-EGO-SHOOTER • MICROPROSE-KÖPFE WIEDER AUFGETAUCHT. Ehemals nannten sie sich Pumpkin Studios und entwickelten das Echtzeit-Strategiespiel *Warzone 2010*. Nach der Aufnahme etlicher arbeitsloser Microprose-Programmierer nennen sich die 21 Briten nun Pivotal Games und arbeiten an einem atemberaubend aussehenden Ego-Shooter. Als kleines Team wird man die Aufgabe haben, den gesamten Golfkrieg zu überleben und sich dem Kampf mit der irakischen Republikanischen Garde zu stellen. (HW)

Entwickler: Pivotal Games **Vertrieb:** SCI **Erscheint:** 2002 **Online:** www.pivotalgames.com



Gruppenzwang • Einzelkämpfer haben keine Chance, sich gegen die feindlichen Streitkräfte zu wehren. Nur wer von Kameraden beschützt wird, kommt durch.

Conflict Zone

Noch im Mai soll die Website www.conflictzone-thegame.com mit Inhalten gefüllt werden. Ubi Soft verspricht *Teaser*, ein „Warm-up"-Spiel und etliches mehr, was den potenziellen Fan interessieren könnte.

Flipside

Wieder ein neues Spieleportal: Das erfolgreiche amerikanische Portal Flipside hat unter www.flipside.de einen deutschsprachigen Ableger bekommen. Es stehen zahlreiche kostenlose Online-Spiele zur Wahl und Gewinnspiele warten auf interessierte Mitspieler.



Sims Online

Maxis' *The Sims* bekommt einen Online-Ableger. Im Dezember 2001 wird man in *Sims Online* mit hunderten von virtuellen Nachbarn um Popularität, Reichtum und Macht seiner Pflegefamilie wettstreiten.

Terminkalender

LOS ANGELES 17.–19. MAI

Die größte Computerspiele-Messe der Welt lädt nach L.A. ein und alle sind da. In der nächsten Ausgabe dann ein ausführlicher Bericht mit allen wichtigen Fakten.



USA UND KANADA AB ANFANG MAI

Nintendo verteilt sein neues *Dr. Mario N64* an alle Hotels, deren Zimmer mit den Spielkonsolen ausgerüstet sind. Wer in die Staaten fliegt, kann in seinem Hotel den neuesten Teil des Logikspiels ausprobieren.



BIRMINGHAM 22.–24. MAI

Die größte britische Mobilfunkmesse öffnet vom 22. bis zum 24. Mai ihre Tore. Vorgestellt werden neue Konzepte zur drahtlosen Kommunikation sowie die Produktpaletten aller namhaften Hersteller.



NEW YORK 30.4.–3.5.



AIIM International veranstaltet auch dieses Jahr wieder eine Konferenz und Messe zum Thema E-Business. Diskutiert und gezeigt werden Ideen, Vorschläge und Lösungen für Zukunftsunternehmen.

INTERNET 14.4.–25.5. (LEESBURG, VIRGINA)

Eine weitere Kopfgeldjagd im Internet. Die Firma GateKeeper verspricht demjenigen 10.000 US-$, der es schafft, per E-Mail einen Virus in den Wettkampfrechner zu schleusen.



HONGKONG 1.–5. MAI



Die zehnte Internationale World Wide Web Konferenz (WWW10) findet dieses Jahr in Hongkong statt. Vertreter aus Wissenschaft, Industrie und Politik diskutieren Möglichkeiten und Strategien für das Internet im 21. Jahrhundert.

LAN-Partys im Mai

Veranstaltung	Datum	Ort	Plätze	Alter	Weitere Informationen
GSG Netzwerksession 5/2001	05.05.-06.05.01	44787 Bochum	200	Ab 18	www.gsg-net.de/gsg
FWA Session-Part 3	11.05.-13.05.01	46485 Wesel	200	Ab 16	www.fwa-2000.de
Game Challenge #1	11.05.-13.05.01	59821 Arnsberg	250	Ab 16	www.game-challenge.de
BigFrag 2 - It's All Fraggable	18.05.-20.05.01	67435 Gimmeldingen	180	Ab 18	www.bigfrag.de
DIZconnected	18.05.-20.05.01	66424 Homburg-Erbach	180	Ab 16	www.dizconnected.de
[beben] 7	18.05.-20.05.01	99094 Erfurt	160	Ab 18	beben.lanparty.de/epicentrum/
NBW LAN No. 4	18.05.-20.05.01	63667 Nidda	300	Ab 16	www.netbauer.f2s.com
LAN-Inferno 3	18.05.-20.05.01	21357 Bardowick	275	Ab 18	www.lan-inferno.com
NetWars 15	18.05.-20.05.01	48308 Vollmer	160	Ab 18	main.netwars.at
Starkstrom Lanparty Phase 3	25.05.-27.05.01	74564 Crailsheim	150	Ab 16	www.starkstrom.net
Freakolution	25.05.-27.05.01	38315 Werlaburgdorf	200	Ab 18	www.freakolution.de
IagLAN	25.05.-27.05.01	71032 Böblingen	300	Ab 16	www.iaglan.de
CNC 1/2001	25.05.-27.05.01	59411 Unna	264	Ab 18	cnc.lanparty.de
Circus Infernus 05/01	25.05.-27.05.01	79424 Auggen	444	Ab 16	www.circus-infernus.de
Gamers Playground	25.05.-27.05.01	71638 Ludwigsburg	250	Ab 18	www.net-war.net
Gigahertz LAN: Phase 7	25.05.-27.05.01	76646 Bruchsal/Büchenau	220	Ab 18	www.gigahertz-lan.de
Hopfish White SUN LAN 2001	25.05.-27.05.01	80636 München	300	Ab 16	www.hopfish.de
Bergisch-LAN – Episode 2	01.06.-03.06.01	42659 Solingen	350	Ab 18	bergisch-lan.gnw.de
LessingLAN	01.06.-03.06.01	51143 Köln	200	Ab 16	www.lessinglan.de
Project-ComPunity	01.06.-03.06.01	89269 Vöhringen	200	Ab 14	compunity.lanrules.de
MultiMadness 11	08.06.-10.06.01	21220 Maschen	273	Ab 18	www.multimadness.de
SHA 3	08.06.-10.06.01	35428 Langgöns	250	Ab 16	www.shababah.de
CSVJM Zeltlager 1	08.06.-10.06.01	74372 Sersheim	200	Ab 16	www.csvjm-zeltlager.de
Eternety-lan	08.06.-10.06.01	87656 Germaringen	200	Ab 18	www.eternity-lan.de
NSN Version 2.0	08.06.-10.06.01	33106 Paderborn – Elsen	200	Ab 16	www.nsn-hq.de

Charts

Die Top 20 Deutschland

Platz	Vormonat	Tendenz	Titel
1	NEU	↑	Black & White
2	NEU	↑	Die Sims – Party ohne Ende
3	NEU	↑	Sudden Strike Forever
4	NEU	↑	Die Siedler 4
5	1	↓	Wer wird Millionär?
6	NEU	↑	F1 Racing Championship
7	NEU	↑	Gothic
8	NEU	↑	Serious Sam
9	4	↓	Die Sims
10	NEU	↑	Star Trek: Away Team DVD
11	NEU	↑	LEGO Insel 2
12	NEU	↑	America
13	NEU	↑	Der Clou! 2
14	NEU	↑	Severance: Blade Of Darkness
15	18	↑	Sudden Strike
16	9	↓	FIFA 2001
17	NEU	↑	Das Geheimnis der Druiden
18	2	↓	Der Patrizier 2
19	5	↓	Cossacs: European Wars
20	NEU	↑	Die Sims – Das volle Leben

Quelle: Saturn

Die Top 5 Frankreich

Platz	Vormonat	Tendenz	Titel
1	1	–	Half-Life: Generation Pack 2
2	2	–	Rogue Spear Budget
3	NEU	↑	Reah
4	NEU	↑	Rainbow Six
5	NEU	↑	Giants

Die Top 5 USA

Platz	Vormonat	Tendenz	Titel
1	2	↑	The Sims
2	3	↑	The Sims: Livin Large
3	4	↑	Rollercoaster Tycoon
4	NEU	↑	Icewind Dale
5	NEU	↑	Who wants to be a Millionaire

Quelle: IE Magazin

Die Top 5 PlayStation 1

Platz	Titel
1	Final Fantasy 9
2	Wer wird Millionär?
3	Spec Ops Ranger Elite
4	Formel 1 2000
5	Driver 2

Die Top 5 PlayStation 2

Platz	Titel
1	Starfighter
2	Zone of the Enders Z.O.E.
3	Oni
4	Moto GP
5	SSX

Die Top 5 N64

Platz	Titel
1	The Legend of Zelda: Majora's Mask
2	Pokémon Puzzle League
3	James Bond 007 – Die Welt ist nicht genug
4	Pokémon Stadium
5	Mario Party 2

Was kommt wann?

Jetzt im Handel

Titel	Genre	Entwickler
Anstoß Action	Sportspiel	Ascaron
Desperados	Action	Infogrames
Evil Dead: Hail to the King	Action-Adventure	Heavy Iron Studios
Fallout Tactics	Strategie	Interplay
Hostile Waters	Action	Interplay

Mai 2001

Titel	Genre	Entwickler
Arcanum	Rollenspiel	Troika Games
Eurofighter Typhoon	Flug-Simulation	Rage
Operation Flashpoint	Action	Bohemia
Tribes 2	Ego-Shooter	Dynamix
Z: Steel Soldiers	Echtzeitstrategie	Bitmap Bros.

Juni 2001

Titel	Genre	Entwickler
Diablo 2: Lord of Destruction	Rollenspiel	Blizzard
Die Völker 2	Aufbaustrategie	JoWooD
Emperor: Battle for Dune	Echtzeitstrategie	Westwood
Pool of Radiance 2	Rollenspiel	SSI

Coming Soon

Titel	Genre	Entwickler	Erscheint
Aquanox	Action	Massive Development	3. Quartal 2001
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	Juli 2001
Anno 1503	Aufbaustrategie	Sunflowers	3. Quartal 2001
Comanche 4	Flugsimulation	Novalogic	3. Quartal 2001
C&C Renegade	Ego-Shooter	Westwood	Oktober 2001
Dragonriders: Chronicles of P.	Action-Adventure	Ubi Soft	4. Quartal 2001
Dungeon Siege	Rollenspiel	Microsoft	3. Quartal 2001
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	3. Quartal 2001
Empire Earth	Echtzeitstrategie	Stainless Steel	4. Quartal 2001
Fly! 2001	Flugsimulation	Terminal Reality	3. Quartal 2001
Freelancer	Action	Digital Anvil	1. Quartal 2002
Industriegigant 2	WiSim	JoWooD	August 2001
Halo	Action	Bungie	1. Quartal 2002
Mafia	Action	Illusion Softwork	4. Quartal 2001
Max Payne	Action	Remedy	3. Quartal 2001
Mech Commander 2	Echtzeitstrategie	Microsoft	Juli 2001
Myst 3	Adventure	Presto	3. Quartal 2001
Praetorians	Strategie	Pyro	4. Quartal 2001
Republic	Echtzeitstrategie	Elixir Studios	3. Quartal 2001
Stronghold	Aufbaustrategie	Take 2	4. Quartal 2001
Shadowbane	Online-Rollenspiel	Wolfpack	August 2001
Sims Ville	Aufbaustrategie	Maxis	1. Quartal 2002
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard	1. Quartal 2002

Die Verschiebung des Monats: empire earth

Statt wie geplant im Juni, erscheint der mit Spannung erwartete Strategie-Titel jetzt frühestens im vierten Quartal dieses Jahres. Bis zum 1. Mai konnte man sich für den Beta-Test bewerben, 500 Tester wurden gesucht. Wer nicht ausgelost wurde, muss sich gedulden.



leserbriefe

Liebe Leser,
im Namen der gesamten Redaktion möchten wir uns bei Ihnen für die Glückwünsche, Anregungen und lobenden Worte **zur Erstausgabe** bedanken. Bei Fragen, Wünschen und Kritik erreichen Sie uns weiterhin unter **leserbriefe@game-on.de**.

DVD-Version

Das Magazin gefällt mir, weil neben Computerspielen und Hardware auch Themen wie DVD und Kino behandelt werden. Wird es auch eine DVD-Version von Game On! geben?

Klaus Jasper, Wegberg

Über eine DVD-Version von Game On! haben wir lange diskutiert. Wir haben uns aus mehreren Gründen zunächst dagegen entschieden. Erstens bietet eine CD-ROM genügend Speicherplatz, um die wichtigsten Demos und Tools eines Monats unterzubringen. Zweitens bieten wir Ihnen als einziges Magazin mit unserer Fernsehsendung Game On! TV (jeden Samstag und Sonntag auf NBC Giga) wesentlich aktuellere und längere Filmbeiträge, als das mit einer monatlichen DVD möglich wäre. Trotzdem unsere Frage an Sie: Möchten Sie zusätzlich eine DVD-Version und wenn ja, was sollte diese Ihrer Meinung nach kosten dürfen?

Schleichwerbung?

Was euren Konsolen-Bereich angeht: Da sieht man mal wieder, wie ihr den niedrigen Preis von 5,- DM halten könnt. Sony sponsert eben alles und jeden, um Werbung für seine maßlos überteuerte Kiste zu machen.

BoBa-FeTT, per E-Mail

Huch, das ist uns aber neu. Natürlich werden wir keinesfalls von Sony „gesponsert". Unsere Konsolen-Rubrik befasst sich mit den besten Konsolenspielen, die es in dem jeweiligen Monat zu kaufen gibt. Wenn es sich dabei eben ausschließlich um PlayStation-2-Spiele handelt, liegt das weder an uns noch an Sony – sondern daran, dass der betreffende Hersteller das Spiel für die Sony-Konsole programmiert hat. Wie Sie an unseren umfangreichen Spiele-News zu Xbox-Titeln in dieser Ausgabe sehen, sind wir mitnichten nur auf eine Plattform fixiert.

Erscheinungsweise

Ihr seid super, aber wieso erscheint ihr nur jeden zweiten Monat? Außerdem möchte ich wissen, ob der Umfang bei ca. 100 Seiten bleiben wird.

Alex Herdlicka, per E-Mail

Keine Bange: Game On! erscheint ab dieser Ausgabe alle vier Wochen. Lediglich unsere Erstausgabe hatte eine Angebotsdauer von sechs Wochen. Der Seitenumfang von Game On! wird mit Sicherheit ansteigen – schon mit dieser Ausgabe können wir Ihnen volle sechzehn Seiten mehr News, Tests und Features anbieten.

Defekte CD

Ich habe mir heute die Game On! gekauft, weil ich mich für den Bericht über Commandos 2 und die Demo von Desperados interessiere. Leider habe ich zu Hause festgestellt, dass die CD einen bösen Kratzer hat und deshalb die Programme nicht installiert werden können. Ich würde mich freuen, wenn Sie mir eine neue Cover-CD zusenden würden.

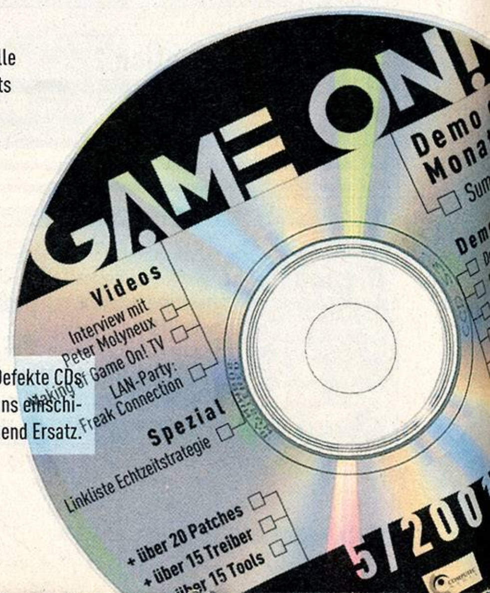
Daniel Sutedja, Braunschweig

Ärgerlich: Bei einem Teil unserer Auflage lag tatsächlich eine Beschädigung der CD-Oberfläche vor. Unsere Nachforschungen ergaben, dass die Übeltäterin eine Maschine im Presswerk war, die einige Scheibchen viel zu hart „angefasst" hatte. Mittlerweile sollten aber die meisten Reklamationen bearbeitet und eine einwandfreie CD-ROM an Sie unterwegs sein. Sollten in Zukunft Probleme auftauchen, nutzen Sie bitte den Reklamations-Coupon auf der CD-Inhaltsseite oder senden Sie die defekte CD unter Angabe Ihrer Postanschrift direkt an folgende Adresse:

Computec Media AG
Game On! CD-Reklamation
Roonstraße 21
90429 Nürnberg



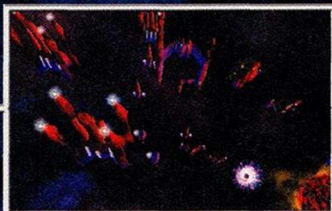
Unabhängig • Wir stellen alle aktuellen Konsolen-Highlights systemübergreifend vor.



Fehlpressung • Defekte CDs können Sie einfach bei uns einschicken und erhalten umgehend Ersatz.


FAR GATE







sind sie ge-wap pnet?

Man kennt es nur zu gut: Seit einer halben Stunde sitzen Sie im Café, drehen Däumchen und warten auf die Verabredung, die wieder einmal zu spät dran ist. Wohl dem, der da ein **neues Handy** greifbar hat. Denn damit kann man nicht nur bei der betreffenden Schlafmütze ordentlich Dampf ablassen, sondern sich auch **bei einem Spielchen die Wartezeit vertreiben**. Ist das nur trendy oder sogar spaßig?



Hitman auf einem WAP-Handy? • Glaubt man einigen Entwicklern, könnte so etwas zumindest mit der nächsten Handy-Generation auf uns zukommen.





Ericsson R380S

Das neue Flaggschiff von Ericsson verwandelt sich in Sekundenschnelle in einen komfortablen Organizer. WAP-Standard ist Ehrensache und die Infrarot-Schnittstelle eröffnet ungeahnte Möglichkeiten.

Preis ohne Vertrag (ca.): DM 1.500,-
Preis mit Vertrag (ca.): DM 1.000,-
Standby-Zeit: 103 Stunden
Gewicht: 165 Gramm
Features: Touchscreen, Freisprecheinrichtung, Infrarot-Schnittstelle, GSM 900 und GSM 1800

Poker Dice

www.wapscallion.net
(wap.wapscallion.net)

Bei gewissen Summen zittern selbst dem hartgesottensten Zocker die Hände. Wer dann die Karten nicht mehr halten kann, aber dennoch auf die Spannung des Pokerns nicht verzichten möchte, der würfelt einfach. Mit dem Bluffen ist es dann freilich Essig.

Grafik: 2,3
Sound: 2,5
Spielspaß: 2,4

Angenehme Unterhaltung, verliert aber schnell seinen Charme

lustobjekte

mini-glossar

WAP: Wireless Application Protocol, bezeichnet das Übertragungsformat zwischen Handy und Internet

GPRS: General Packet Radio Service; mit dem GPRS können bald Dateien zerkleinert und paketweise verschickt werden.

UMTS: Universal Mobile Telecommunications System, ermöglicht einen schnellen Datentransfer und Farbbildübertragungen in Echtzeit. Die ersten UMTS-Handys sollen 2001 in den Läden stehen.

DSL: Sehr schneller Internetzugang der Telekom. Zwölfmal schneller als ISDN.

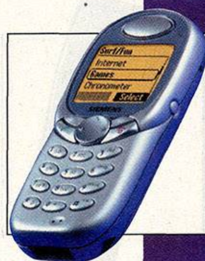
SMS: Short Message Service; kleine Textnachrichten, die in der Regel mit der Handy-Tastatur eingegeben werden und von Handybesitzern auch als E-Mails bezeichnet werden.

Am Ende war das Spiel. Besitzer moderner Handys bekommen mit dem Erwerb ihres neuen Schmuckstücks einige Spiele gleich mitgeliefert – ob sie wollen oder nicht. Welche Spiele verfügbar sind, hängt in erster Linie von dem Hersteller Ihres Handys ab. Während sich Siemens-Nutzer gerne mit *Vier Gewinnt* oder *Labyrinth* beschäftigen, geht es für Nokia-Besitzer schon hektischer zur Sache: *Snake* heißt das wohl bekannteste Handy-Spiel, bei dem Sie eine Schlange über das Display steuern, Bildpunkte aufsammeln und sich hoffentlich nicht selbst in den Schwanz beißen. Gesteuert wird das Vergnügen mit den Zifferntasten des Telefons und was zu Anfang noch wie ein artistisches Kunststück in Sachen Fingerfertigkeit aussieht, geht nach ein paar Minuten ganz leicht von der Hand.

Mehr als ein Telefon Doch diese Billig-Spielchen, für die PC-Zocker in der Regel nur ein mitleidiges Lächeln übrig haben, sind erst der Anfang. Immer mehr anspruchsvollere Spiele erobern vornehmlich die Displays von modernen WAP-Handys. Damit ist aus dem Handy mittlerweile mehr geworden als ein einfaches Instrument zur zwischenmenschlichen Kommunikation. Aus dem oft gescholtenen kleinen Gerät wurde quasi über Nacht ein multimediales Gimmick – und das lange vor dem heiß ersehnten Super-Standard UMTS. Vorbei die Zeiten, in denen Handys einfach nur geklingelt haben: Wer heute nicht die Titelmelodie eines Kinoknüllers oder wenigstens *Für Elise* vorweisen kann, gehört fast schon zum alten Eisen. Und wer immer noch nicht weiß, dass er während der Happy-hour alle SMS zum halben Preis verschicken kann, der lebt entweder hinter dem Mond oder hat zu wenig Freunde. Wir haben für Sie alle erhältlichen Handy-Spielereien unter die Lupe genommen und werfen einen Blick auf aktuelle und künftige WAP-Projekte für Zocker.

> Die **pixelige, grau-grüne Blockgrafik** lässt selbst steinzeitliche C-64-Spiele aussehen wie opulente Meisterwerke.

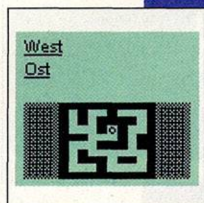
Siemens S45



Understatement pur: Das luxuriös ausgestattete Handy kann alles, was ein Handy können kann. Das nüchtern gestaltete Gerät ist ab Juli 2001 erhältlich.

Preis ohne Vertrag: Ca. DM 1.500,-
Preis mit Vertrag: Ca. DM 800,-
Standby-Zeit: 150 Stunden
Gewicht: 93 Gramm
Features: GPRS, Organizer, Freisprecheinrichtung, Sprachanwahl, Sprachspeicher, Infrarot-Schnittstelle, Wecker

Das Höllenlabyrinth



www.ludiwap.de
(wap.ludiwap.de)

Circa eine Minute Spielspaß bietet *Das Höllenlabyrinth*. Während eine Grafik die direkte Umgebung der Spielfigur zeigt, ist auf einer anderen Grafik die Übersichtskarte mitsamt dem Ausgang eines 8x8 Felder großen Labyrinths zu sehen. Wo man sich befindet und wie man zum Ausgang gelangt, muss man selbst herausfinden.

Grafik: 2,9
Sound: 6,0
Spielspaß: 3,0
Allzu kurzes Denkspiel



lustobjekte

Handy-Spiele im Netz

Im Westen nichts Neues? Dass Handy-Spiele so faszinierend sein können, erscheint auf den ersten Blick unverständlich. Die pixelige, grau-grüne Blockgrafik lässt selbst steinzeitliche C-64-Spiele aussehen wie opulente Meisterwerke und die schrille Tonuntermalung klingt oft, als hätten Sie Nachbars Katze auf den Schwanz getreten. Aber so simpel die Spiele auch gestrickt sein mögen, so einfach sind sie zu beherrschen und Gelegenheit zu einer schnellen Runde Tetris findet sich eigentlich immer. Isoliert betrachtet mögen die integrierten Spiele dem Kenner durchaus altbacken vorkommen, aber man sollte nicht vergessen, dass man es hier nicht mit einer Konsole, sondern mit einem multifunktionalen Kommunikationsgerät zu tun hat. Die Bandbreite an verschiedenen Spielen wächst



www.ludiwap.de
Lustige, aber simple Text-Adventures, aber auch einige wenige Denk- und Ratespiele

wap.wapscallion.net
Von Poker über Spielautomaten- bis hin zu so genannten Actionspielen

www.cosmicinfinity.com
Jede Menge Kasino- und Brettspiele, demnächst auch ein MUD (Multi User Dungeon)



www.handy-games.com
Hier wird gezeigt, was es irgendwann einmal gibt. Nur zum Sehen, nicht zum Spielen.

www.picofun.com
Ein GPRS-Prügelspiel, eine Golfsimulation, eine WiSim und ein Online-Tamagotchi

www.distractionslive.com
Quizspiele, Wortsuchspiele und diverse englischsprachige Wortspielereien





Nokia 8310

Der Vorgänger 8210 sah um Klassen stilvoller aus – mit GPRS, Radio und Sprachfunktionen ist das 8310 aber weitaus besser ausgestattet.

Preis ohne Vertrag (ca.): DM 1.300,-
Preis mit Vertrag (ca.): DM 700,-
Standby-Zeit: 200 Stunden
Gewicht: 84 Gramm
Features: GPRS, UKW-Radio, Sprachwahl, Sprachaufzeichnung, Infrarot-Schnittstelle, Wecker

In Cold Blood

Ein Baer von einem Mann waermt sich die Haende. Zwei andere stampfen im

In Cold Blood

www.ludiwap.de
(wap.ludiwap.de)

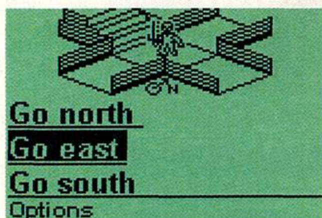
Einfaches Text-Adventure, das auf dem gleichnamigen PC- und PlayStation-Spiel von Revolution Software basiert. Ihnen werden bis zu drei Antwortmöglichkeiten vorgegeben – wählen Sie die falsche, ist das Spiel vorbei und Sie dürfen wieder von vorne loslegen. Trotzdem nett erzählt und für ein Handy-Spiel gar nicht mal schlecht.

Grafik: 2,3
Sound: 4,0
Spielspaß: 2,6

So sahen Spiele vor fünfzehn Jahren aus. Für Nostalgiker einen zweiten Blick wert.

lustobjekte

wapspiel



WAP Knights

www.handy-games.com

Irgendwo zwischen Text- und Grafik-Adventure ist *WAP Knights* angesiedelt. In einem dunklen Verlies hat man die Aufgabe, einen von Monstern und Fallen beschützten Schatz zu finden. Rollenspielelemente wie diverse Waffen und unterschiedliche Charaktere zeigen, dass mit WAP richtige Spiele möglich sind.

Grafik: 2,8
Sound: 3,5
Spielspaß: 2,2

Abenteuerlust wie von 15 Jahren

ständig, doch ein Problem kommt früher oder später auf jeden passionierten Handy-Spieler zu: Pro Handy sind nicht mehr als drei oder vier Spiele eingebaut. Was also tun, wenn die unersättliche Schlange Ihnen nur noch ein müdes Lächeln entlockt und Sie den Ausgang aus dem Labyrinth mittlerweile im Schlaf und mit verbundenen Augen finden? Ein neues Handy nur der Spiele wegen zu kaufen, wäre dann doch etwas über das Ziel hinausgeschossen.

Der nächste Standard Also müssen Sie wohl oder übel wieder Däumchen drehend im Café warten – das heißt, müssten Sie, wenn es WAP nicht gäbe. Die Internetverbindung für Handys ermöglicht nicht nur die Abfrage von Aktienkursen oder Sportresultaten, sondern auch neue Online-Zockereien. Mittlerweile ist im Bereich der Handy-Spiele eine Art digitales Goldfieber ausgebrochen. Wie sonst ist es zu erklären, dass Nokia sich die Mühe macht und tatsächlich einen Nachfolger zu *Snake* auf die Beine stellt? Handy-Spiele schießen wie Pilze aus dem Boden und dabei handelt es sich keinesfalls nur um altbekannte Denkspiele im Stil eines *Memory*. Bei LudiWap beispielsweise macht man sich die Mühe, ganze Text-Adventures zu entwickeln. Zugegeben: Aus drei Möglichkeiten auszuwählen und bei falscher Antwort wieder von vorne anfangen zu müssen, hat den Charme eines seligen Abenteuer-Spiel-Buches, aber immerhin. Wenn selbst renommierte Hersteller wie der französische Distributor Ubi Soft abgespeckte Versionen ihrer PC- oder PlayStation-Titel für das tragbare Telefon anbieten wollen, dann weist dies darauf hin, dass hier gerade ein ganz neuer Markt entsteht.

> Wo **WAP** im Augenblick noch versagt, soll **GPRS** bald die Lücke schließen.

Quo vadis Bevor nun der Chefetage bei Nintendo sämtliche Haare ausgehen, sei gesagt, dass es offensichtlich noch etwas dauert, bis das Handy den Game Boy als mobile Spieleplattform ablösen kann. So ist die nachträgliche Installation neuer Spiele auf dem Handy zwar technisch durchaus machbar, nichtsdestotrotz aber vielfach mit Schwierigkeiten

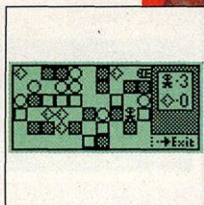
Trium Cosmo



Mit Sicherheit der Hingucker auf jeder Szeneparty. Das Handy in Eiform sieht nicht nur extravagant aus, sondern überzeugt auch durch sein extrem geringes Gewicht.

Preis ohne Vertrag (ca.): DM 1.500,-
Preis mit Vertrag (ca.): DM 1.000,-
Standby-Zeit: 80 Stunden
Gewicht: 69 Gramm
Features: Infrarot-Schnittstelle, Wecker

Pebble Dash



www.wapscallion.net
(wap.wapscallion.net)

In diesem Denkspiel müssen Sie einem kleinen Käfer den Weg aus einem von Fliegen verseuchten Labyrinth weisen. Mehrere Schwierigkeitsgrade sorgen für die nötige Abwechslung.

Grafik: 2,0
Sound: 2,5
Spielspaß: 2,4

Man mag es kaum glauben: eines der schönsten aktuellen WAP-Spiele.



verbunden. Spiele benötigen nämlich Speicherplatz und genau der ist auf dem Handy knapp. Je aufwendiger die Spiele werden, desto mehr Speicherplatz wird verschlungen; natürlich ist damit zu rechnen, dass die Speicherkapazität der Mobiltelefone in Zukunft ebenso sprunghaft ansteigen wird wie die der Heimcomputer, doch selbst dann bliebe das Problem, wie man die vermaledeiten Spiele denn nun auf das Handy draufbekommt. Der einfachste Weg wäre sicherlich das Herunterladen aus dem Internet. Doch auch dort klaffen noch technische Lücken: Mit der aktuellen WAP-Technologie können ausschließlich ganze Dateien versandt werden – gemessen an der Dateigröße aufwendiger Spiele sowie an der Datenübertragungsrate von WAP und den momentanen Verbindungsent-

Der Marktführer zum Thema WAP

Der Traum von neuen und professionellen Handy-Spielen ist ja schön und gut – wenn sie denn auch entwickelt werden.



Oliver Kaltner ist Marketing Manager von Electronic Arts Deutschland und stellte sich freundlicherweise unseren neugierigen Fragen.

Gibt es bereits Pläne für WAP-Spiele in Ihrer Firma?
Oliver Kaltner: EA befindet sich in der Analyse-Phase, so dass eine konkrete Aussage noch nicht möglich ist.

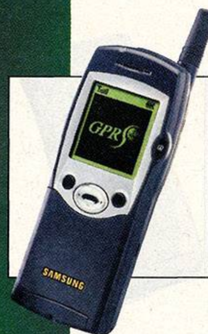
Um welche Art von Spielen handelt es sich dabei (Umsetzungen, Handy-only, Genre)?
Oliver Kaltner: Generell bieten sich sämtliche Games an, die einfach im Handling sind. Sportspiele, Racing Games, Jump & Runs, Rollenspiele, sogar einige Adventure-Games sind denkbar.

Für welchen technischen Standard wollen Sie entwickeln? (WAP, UMTS, GPRS)
Oliver Kaltner: Letztendlich werden unsere Produkte auf jedem Medium funktionieren, das sich am Markt durchsetzt.

Wann könnten die ersten Titel zur Marktreife gelangen?
Oliver Kaltner: Aufgrund unserer Entwicklungsressourcen sind wir in der Lage, hier in adäquaten Zeiträumen zu agieren. Wesentlich wird sein, die Qualität auf jeder Plattform zu gewähren.

Wie bewerten Sie die Zukunftsaussichten von Handy-Spielen in Bezug auf den „normalen" Markt?
Oliver Kaltner: Die Berichterstattung rund um die Versteigerung der UMTS-Lizenzen fand ich bemerkenswert. Erstmalig wurde im technikorientierten Deutschland eine neue Technik ausschließlich mit den Anwendervorteilen für den Konsumenten vorgestellt. EA ist optimistisch, dass die Thematik „Spielen" mehr und mehr „potential gamer" erreichen und begeistern wird. Attraktiven Handy-Games räume ich in Zeiten steigender Mobilität dabei eine glänzende Zukunft ein.

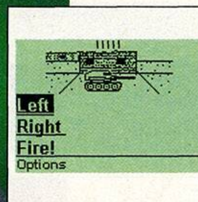




Samsung SGH-Q100

Mit seinem schlichten Design und dem sechszeiligen Graustufen-Display ist das Q100 ein waschechtes Business-Handy, dessen Features nur wenige Spiele nutzen können.

Preis ohne Vertrag: Ca. DM 1.200,-
Preis mit Vertrag: Ca. DM 700,-
Standby-Zeit: 130 Stunden
Gewicht: 85 Gramm
Features: GPRS, Organizer, Wecker



Wap Tanks

www.handy-games.com

Bei *WAP Tanks* handelt es sich um ein Strategiespiel, in dem der Spieler mit seinem Panzer einen im Häuserlabyrinth befindlichen Gegner suchen und zerstören muss. Gespielt wird rundenweise, mögliche Tätigkeiten beschränken sich dabei auf Steuern und Schießen. Das 3D-Spiel unterstützt Single- und Multiplayermodi.

Grafik: 2,5
Sound: 3,5
Spielspaß: 2,4

Spannend und die Taktik fordernd

lustobjekte

wap-faq

Wie funktioniert WAP?
WAP ist für die Abwicklung des Datentransfers zwischen dem mobilen Endgerät und dem Webserver verantwortlich. Die Daten werden in einer eigenen Programmiersprache (WML) dargestellt.

Was kostet WAP?
Unabhängig davon, dass Geräte mit WAP-Standard in der Regel etwas teurer sind, kostet die Verbindung zur Zeit 39 Pf./Min.

Wie schnell ist WAP?
Momentan werden Verbindungsraten von 9,6 Kilobyte erzielt.

Wird das in Zukunft noch schneller?
WAP wird momentan durch den GPRS-Standard ersetzt, der Übertragungsraten von bis zu 117 Kilobyte erzielen kann. Sollte sich UMTS durchsetzen, sind Verbindungsraten von bis zu 2 Megabit pro Sekunde möglich.

gelten würde hier ziemlich schnell eine hübsche Stange Geld anfallen.

Der Weg ist das Ziel Wo WAP aber noch versagt, soll GPRS bald die Lücke schließen. Damit können Dateien erstmals „häppchenweise“ verschickt werden – eine enorme Erleichterung, wenn man bedenkt, dass dies auch eine Abrechnung nach Datenvolumen und nicht mehr nur nach reiner Online-Zeit bedeuten könnte. Zudem liegt die Geschwindigkeit von GPRS mit 53,6 Kilobyte pro Sekunde weit über der des WAP-Kollegen, der es auf vergleichsweise mickrige 9,6 Kilobyte pro Sekunde bringt. Typisch für den rasanten Fortschritt in dieser Branche ist allerdings, dass noch vor der Markteinführung von GPRS bereits die nächste Generation in Planung ist. UMTS heißt hier das Zauberwort. Von der Tatsache einmal abgesehen, dass der Verkauf der betreffenden Lizenzen der deutschen Bundesregierung ein stattliches Sümmchen eingebracht hat, die dem Bruttosozialprodukt des einen oder anderen mittelgroßen Staates entspricht, klingen die technischen Daten wirklich beeindruckend: Datenübertragungsraten von sage und schreibe zwei Megabit pro Sekunde lassen selbst den Telefonstandard ISDN ziemlich alt aussehen. Stellen Sie sich also folgendes Szenario vor: Sie stehen mit einer Hand voll guter Freunde vor dem Kino und können sich nicht entscheiden, in welchen Film Sie nun gehen sollen. Anstatt auf gut Glück ins Blaue hinein zu entscheiden, nehmen Sie Ihr Handy und laden einfach die Trailer aller zur Auswahl stehenden Filme aus dem Internet – innerhalb weniger Minuten und in Kinoqualität, versteht sich. Diese – zugegeben – verlockenden Zukunftsaussichten könnten mit viel Glück bereits 2001 Wirklichkeit werden.

> Die Spielehersteller werden dem neuen Medium sicher nicht den Rücken kehren, **sollte sich UMTS** durchsetzen können.

Futurama Bis sich nach der Einführung des UMTS-Standards auch professionell gemachte Spiele auf den Handydisplays wiederfinden, ist es dann nur noch eine Frage der Zeit. Spiele,

Sind die klassischen Handys nach ihrem Höhenflug nun am Ende? PDAs lernen gerade das Telefonieren und haben (abgesehen von ihrer Größe) fast alle Trümpfe in der Hand. Dank Windows- oder Palm-Betriebssystem jede Menge Software, mehr Funktionen und mehr Komfort: So könnte die Zukunft des Mobiltelefons aussehen.

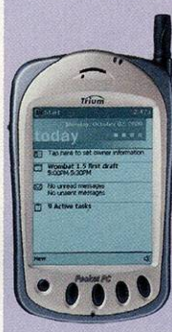
Adressen verwalten, Termine planen und telefonieren mit PDAs

Nokia 9210

Die kleine Tastatur macht aus Nokias 9210 einen ernst zu nehmenden Ersatz für Kleinst-PCs, leider wird ein proprietäres Betriebssystem verwendet, das nicht mit Standardsoftware zurechtkommt.



Trium Mondo



Das Mondo arbeitet mit dem Windows-CE-Nachfolger „Pocket PC" und ist bereits mit den wichtigsten Microsoft-Programmen ausgestattet. Zahlreiche CE-Programme sind lauffähig.

Sagem WA 3050

Auch das WA 3050 verwendet Microsofts Betriebssystem Pocket PC. Das Display bietet immerhin die VGA-Auflösung von 240x320 Bildpunkten.



Sendo Z100



Das ab Herbst erhältliche Z100 basiert auf Microsoft Stinger, einer Weiterentwicklung von Pocket PC und Windows CE 3.0. Auch hier wird Kompatibilität zu gängiger Software garantiert.

Motorola Accompli 008



Motorola verwendet ein proprietäres Betriebssystem, was einerseits Lizenzkosten spart und das Accompli preiswert machen wird, andererseits wird die Softwareunterstützung wohl eher gering ausfallen.

Siemens Multi-Mobile SX45



Das SX45 ist Siemens' erster Versuch, einen Pocket-PC-PDA und ein Handy zu verheiraten. Ob das bildschöne SX45 jemals erscheint, ist noch unklar.

Handspring VisorPhone

Die preisgünstigste Möglichkeit: Auf die Palm-Geräte von Handspring lässt sich ein Telefonmodul aufstecken, das die Datenbank der Visor genannten PDAs nutzt.



die fast PC-Qualität erreichen sollen, wären dann in Sekundenschnelle aufs Handy heruntergeladen und jederzeit abrufbar. Ob und wann es aber dazu kommen wird, hängt wohl in erster Linie von der Verbreitung und der Leistungsfähigkeit der UMTS-Handys ab. Die Spielehersteller werden dem neuen Medium sicher nicht den Rücken kehren, wenn es sich entsprechend durchsetzen kann (siehe Extrakasten).

Eines jedoch scheint sicher: Egal, wie sich die Spieleszene auf den Mobiltelefonen entwickelt, den Siegeszug der Handys vermag sie wohl kaum zu beeinflussen. Aber wer weiß? Vielleicht sitzen wir alle in zehn Jahren an unseren Handys, spielen *Tomb Raider IX* und fragen uns, wie wir damals im Jahre 2001 nur so viel Spaß an *Snake* haben konnten.

JOCHEN GEBAUER

CeBIT: Das sind die Handys der Zukunft



Ericsson T39m

Mit GPRS und Bluetooth ist das Triband-Handy T39m technisch bestens gerüstet. Den Komfort von Organizer und 300 Stunden Standby-Zeit lässt sich Ericsson mit ca. DM 1.000,- vergüten.



Ericsson T68

Das T68 ist ebenfalls mit den Funkstandards GPRS und Bluetooth ausgestattet, außerdem verfügt es über ein 256-Farben-Display, kompatibel zu der Kamera CommuniCam. Der Preis liegt bei DM 1.400,-.



Samsung SGH-A300

Das Dualband-Handy verfügt über zwei Displays, womit es auch im zusammengeklappten Zustand über Zeit und SMS' informieren kann. Das auffällige Gerät wird ca. DM 1.500,- kosten.



Samsung SGH-N100

Abgesehen von den fehlenden GPRS-Fähigkeiten ist das N100 technisch auf einem aktuellen Stand – mit einem vergleichsweise günstigen Preis von DM 750,- fast schon ein Schnäppchen.



Nokia 3330

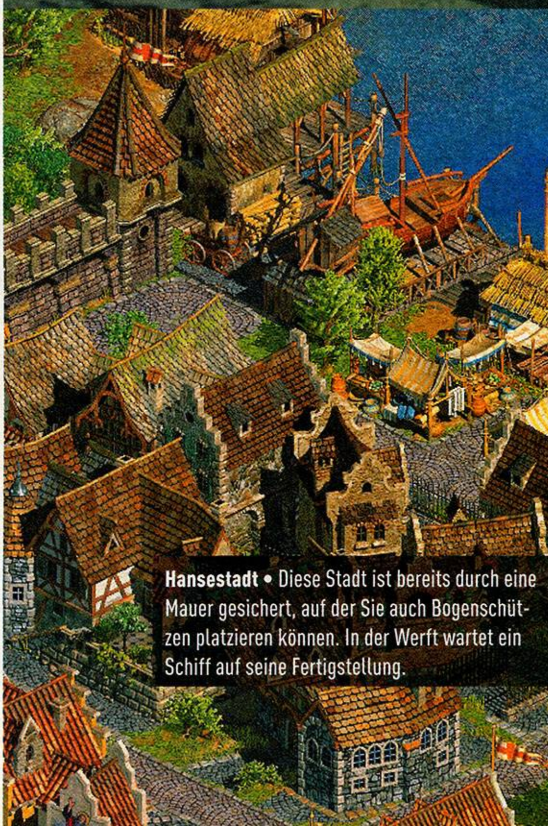
Der nächste Volkswagen unter den Handys: Mit dem 3330 führt Nokia die SMS-Generation an WAP heran. Wer ohne Organizer auskommt, kann bereits für DM 500,- die WAP-Welt erkunden.

anno 1503

aufbruch in eine neue welt

[FAKTEN]
Entwickler: Sunflowers/Max Design
Vertrieb: Electronic Arts
Preis: Ca. DM 90,-
USK: Noch nicht bekannt
Erscheint: Oktober 2001
Online: www.anno1503.com

Lange haben wir auf detaillierte Informationen zum **Nachfolger von Anno 1602**, dem erfolgreichsten deutschen Aufbau-Strategiespiel aller Zeiten, warten müssen. Jetzt hisst Sunflowers endlich die Segel und startet zum „Aufbruch in eine neue Welt". Wir haben der **ersten spielbaren Version** auf den Kahn – Verzeihung – Zahn gefühlt.



Hansestadt • Diese Stadt ist bereits durch eine Mauer gesichert, auf der Sie auch Bogenschützen platzieren können. In der Werft wartet ein Schiff auf seine Fertigstellung.

Die wenigen veröffentlichten Infos und Bilder malten bisher ein eher diffuses Gesamtbild vom Nachfolger-Spiel. Nun können wir bestätigen, dass einem heißen Herbst nichts mehr im Wege steht, *Anno 1503* wird größer, schöner und komplexer als sein hoch dekorierter Vorgänger. Vielleicht werden Sie sich bis zur Veröffentlichung des Spiels so fühlen wie der kleine Junge im detailliert gerenderten Intro des Spiels, der in der Hafenkneipe andächtig den Abenteuergeschichten gestandener Seebären lauscht. Im Intro wird der kleine Junge zum Mann (übrigens mit einer verblüffenden Ähnlichkeit mit Kino-Beau Brad Pitt), der endlich seine Geschicke selbst in die Hand nimmt und mit einem Segelschiff zu neuen Ufern aufbricht. Sie werden sich noch bis Oktober gedulden müssen, bis Ihnen Sunflowers ein eigenes Entdecker-Schiff überlässt. Grund genug, Sie schon einmal auf das vorzubereiten, was Sie erwartet, oder?

Runderneuert Das Wichtigste vorweg: *Anno 1503* spielt sich grundsätzlich genauso wie sein Vorgänger. Das ist einerseits

Diesen Monat in der Vorschau:

Anno 1503	S. 36
Bundesliga Manager X	S. 50
Dungeon Siege	S. 44
I-War 2	S. 58
Mafia	S. 56
Wiggles	S. 54
Zanzarha	S. 52
Online: Jump Gate	S. 62
Online: Neocron	S. 60
Online: Planetside	S. 64



logisch, denn das Spielprinzip basiert auf den fünf bewährten Säulen Entdeckung, Aufbau, Handel, Diplomatie und Kampf, andererseits auch wünschenswert, denn *Anno 1602* ist gerade durch die geglückte Mischung dieser Spielelemente zum Verkaufsrenner geworden. Dennoch werden auch gestandene *Anno*-Veteranen schon nach ein paar Spielminuten wesentliche Unterschiede feststellen können. Der augenfälligste: Die Spielgrafik, die Sie mit einer Auflösung von bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten genießen können, wird nun von einer neu programmierten 3D-Engine dargestellt, die unter anderem auch 32 Höhenstufen verarbeitet. Die Landschaftsgrafik der zehn Mal größeren Spielwelt fällt also wesentlich hügeliger aus und lässt sich in vier Stufen drehen. Doch keine Sorge, an der isometrischen Draufsicht auf das Spielgeschehen ändert sich nichts, der Überblick über das Gewusel bleibt stets erhalten.

Aller Anfang ist schwer Sie beginnen erneut mit der Erforschung einer Insel, sobald Sie mit Ihrem Schiff eine Landmasse ausgemacht haben. Anders als beim Vorgänger setzen

Anno 1503 in Zahlen

- Seit fast **3** Jahren in der Entwicklung
- **3**-fach zoom- und **4**-fach drehbare Karten
- **4** Klimazonen
- **5** Zivilisationsstufen (Pioniere, Siedler, Bürger, Händler, Aristokraten)
- **6** Spielmodi (Tutorial, Kampagne, Endlosspiel, Szenarios, Multiplayer, kooperativ und gegeneinander)
- **6** Schiffstypen (3 Handelsschiffe, 3 Kriegsschiffe)
- **9** Eingeborenen-Kulturen (siehe Extrakasten)
- **10**-mal größere Spielwelt als bei *Anno 1602*
- **12** Militäreinheiten
- **16** Animationsstufen der Einheiten
- Über **40** Produkte
- **50** Tierarten
- Über **100** Pflanzenarten
- Mehr als **100** Produktionsketten
- Etwa **250** Gebäude
- Maximale Auflösung von **1.600x1.2000** Bildpunkten



Wie bei Windows • Mit der Menüsteuerung von Anno 1503 werden Sie sofort zurechtkommen. Hinter den einzelnen Icons verbirgt sich eine Karteikarte mit dem Untermenü.

Sie nun zuerst einen Pionier ab, der die nähere Umgebung erkundet. Je nachdem, wohin Sie Ihren Pionier steuern, kann dieser 40 Tierarten und über 100 Pflanzenarten entdecken, was Aufschluss über die Klimazone (es gibt vier verschiedene) und damit die Fruchtbarkeit des Eilandes gibt. Aufgrund der begrenzten Sichtweite Ihres Pioniers wissen Sie allerdings noch nichts über die Größe der Insel und ob diese eventuell schon besiedelt ist. Wollen Sie dennoch hier heimisch werden, starten Sie entweder mit einem Handelskontor am Meer oder einem Marktplatz irgendwo auf der Insel Ihre Aufbauarbeit. Holzfäller sorgen für Baumaterial,



Gut gemacht! • Wenn Sie besonders erfolgreich sind, werden Sie von Ihrem Volk mit Spezialbauten belohnt. Bis Sie aber dieses Schloss – in Szene gesetzt durch eine wunderschön gerenderte Zwischensequenz – zu sehen bekommen, vergehen mindestens ein Dutzend Spielstunden.

Jäger für die ersten Nahrungsreserven und schon bald können Ihre Siedler in ihre ersten Holzhütten einziehen. In der Folge sorgen Sie dafür, dass die Bedürfnisse Ihrer Untertanen möglichst flächendeckend befriedigt werden. Wenn Sie das schaffen, steigen Ihre Steuereinnahmen, neue Bauoptionen werden freigeschaltet und aus den ersten Blockhütten entwickeln sich im Laufe der Zeit stattliche Siedlerbauten, Bürgerhäuser, Händler-Gehöfte oder sogar Paläste für Aristokraten. Dafür müssen Sie Ihre Bewohner aber mit bis zu 40 Produkten versorgen und bis zu 250 Spezialgebäude errichten, was eine genaue Planung der rund 100 unterschiedlichen Produktionsketten erfordert. *Anno 1503* erleichtert Ihnen den Aufbau nun dadurch, dass diverse Produktionsgebäude manchmal zwei Güter gleichzeitig herstellen können. So sorgt etwa ein Kartoffelbauer für Nahrung, liefert aber zugleich auch Alkohol zur Weiterverarbeitung im nahe gelegenen Wirtshaus. Wie bei *Civilization* darf zusätzlich auch geforscht werden. Dazu müssen Sie Bücher herstellen, die Sie wie eine zweite Währung gegen Produktions-, Handels- oder Kampferleichterungen eintauschen können.

Handel bringt Wandel Kommt es dennoch zu Versorgungsengpässen, sehen Sie das auf

Die wichtigsten Neuerungen

Welche Neuerungen die größten spielerischen Konsequenzen mit sich bringen, erfahren Sie hier auf einen Blick.

Mehr Kampfoptionen



Nur Rammböcke, Kanonen oder Belagerungstürme verursachen Schäden an Stadtmauern. Bei den zwölf militärischen Einheiten sind die Eigenschaften Moral, Erfahrung und Reichweite berücksichtigt, außerdem wirkt sich das Terrain auf das Kampfergebnis aus.

Erweiterte Produktionsketten



Dieser Kartoffelbauer erwirtschaftet sowohl Nahrung als auch den Rohstoff für Alkohol. Letzteren kann aber auch ein Hopfen- oder Weinbauer produzieren. Sie entscheiden selbst, welcher Betrieb die erforderlichen Güter liefern soll.

Höhenstufen



Minen und Steinbrüche können Sie nur in der Nähe von Gebirgen planen. Neu ist, dass Sie Steigungen und Gefälle auch bei der Wegeplanung berücksichtigen müssen. Transportkarren oder Karawanen bewegen sich in hügeligem Gelände langsamer voran.

Vier Klimazonen



Die vier Klimazonen ewiges Eis, Tundra, gemäßigtes Klima und die heiße Zone beeinflussen das Wachstum der Nutzpflanzen. So können Sie etwa in der Tundra keine Baumwolle, Tabak oder Wein anbauen, was das Besiedeln zusätzlicher Inseln erfordert.

Forschung



Um Gebäude wie etwa die Kathedrale bauen zu können oder Vergünstigungen zu erhalten, müssen Sie Geld in die Forschung investieren. Auch ein besonderes Bewässerungssystem oder eine Verbesserung Ihrer Truppe bezahlen Sie mit der Handelsware Bücher.

Grafische Rückmeldung



Ihre Bewohner versorgen sich mit sämtlichen Gütern an Marktständen. Fehlt etwas, sehen Sie das sofort anhand der langen Warteschlangen. Bei Gefahr (etwa bei Belagerungen oder wilden Tieren in der Stadt) bleiben Ihre Untertanen zu Hause. Auch das sehen Sie sofort.

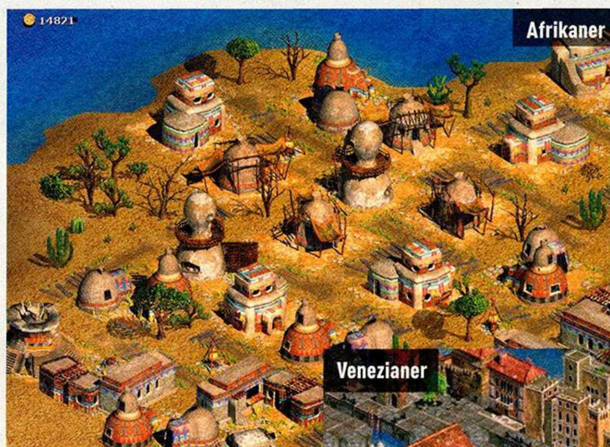
den ersten Blick, denn Ihre Einwohner müssen sich ab sofort sämtliche Güter an Marktständen abholen. Bilden sich dort also lange Schlangen, hakt es irgendwo in Ihrer Siedlung. Um höhere Entwicklungsstufen zu erreichen und die Herstellung zusätzlicher Güter gewährleisten zu können, werden Sie dennoch auf Dauer nicht umhinkommen, sich dem Handel zu widmen. Schachern können Sie sowohl mit Eingeborenenstämmen (siehe Kasten) und freien Händlern als auch mit eventuell vorhandenen Computerspielern, die nun allesamt ein eigenes Spielprofil verpasst bekamen. Manche PC-Siedler verhalten sich also eher expansiv, andere wollen Handel treiben oder diplomatische Beziehungen aufbauen. Den Seehandel können Sie mit drei Schiffstypen vorantreiben, zum Schutz vor Piratenübergriffen dürfen Sie Ihre Handelsflotte auch von Kriegsschiffen beschützen lassen und Wegpunkte für Ihre Armada festlegen.

Attacke! Zwar werden Sie im Spielverlauf von Computergegnern nicht selbstständig angegriffen, für aggressive Zeitgenossen baute Sunflowers dennoch den Kampfpart aus. Zwölf Militäreinheiten, darunter Schwertkämpfer, Kanoniere und sogar Belagerungsmaschinen, stehen für bewaffnete Auseinandersetzungen zur Verfügung, erfordern aber auch den Aufbau von teuren Produktionsketten. Jede Militäreinheit sammelt im Spielverlauf Erfahrungspunkte und kann sich in Kämpfen die Besonderheiten des Terrains zunutze machen. Infanteristen dürfen sich also in Wäldern verstecken und Bogenschüt-

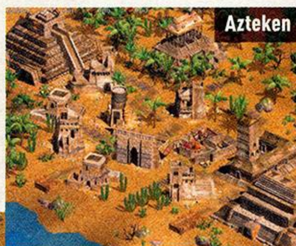

Vielfältig • In der heißen Klimazone finden Sie Steppen, Wüsten und Dschungellandschaften. Die unterschiedlich fruchtbare Gegend erfordert besonders genaue Planung.

Die neun Kulturen

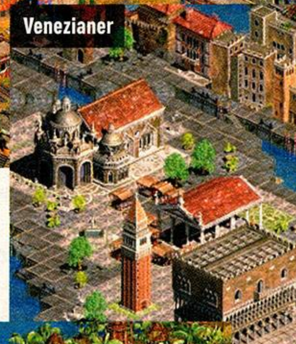
Bei *Anno 1503* geht's multi-kulti zu. Neun Volksstämmen werden Sie im Spiel begegnen, alle haben besondere Eigenschaften. So sind die Venezianer etwa als freie Händler unterwegs und stellen besonders brauchbare Schuhe her. Die Eskimos handeln gern mit Walfett und die Indianer sind dankbare Abnehmer Ihres „Feuerwassers". Vorsicht geboten ist bei den Mongolen oder Beduinen, zwei besonders kriegerischen Stämmen. Sunflowers bastelte für alle Volksstämme besondere Grafiksets.

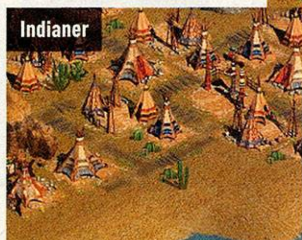

Afrikaner


Mauren


Azteken


Beduinen


Venezianer


Indianer


Mongolen


Eskimos


Südpazifik-Insulaner

REICH DES GÖTTLICHEN GÜNTHERS
(ehemals China)

THREE KINGDOMS

傲世
Im JAHR des DRACHEN
三国



PC
CD

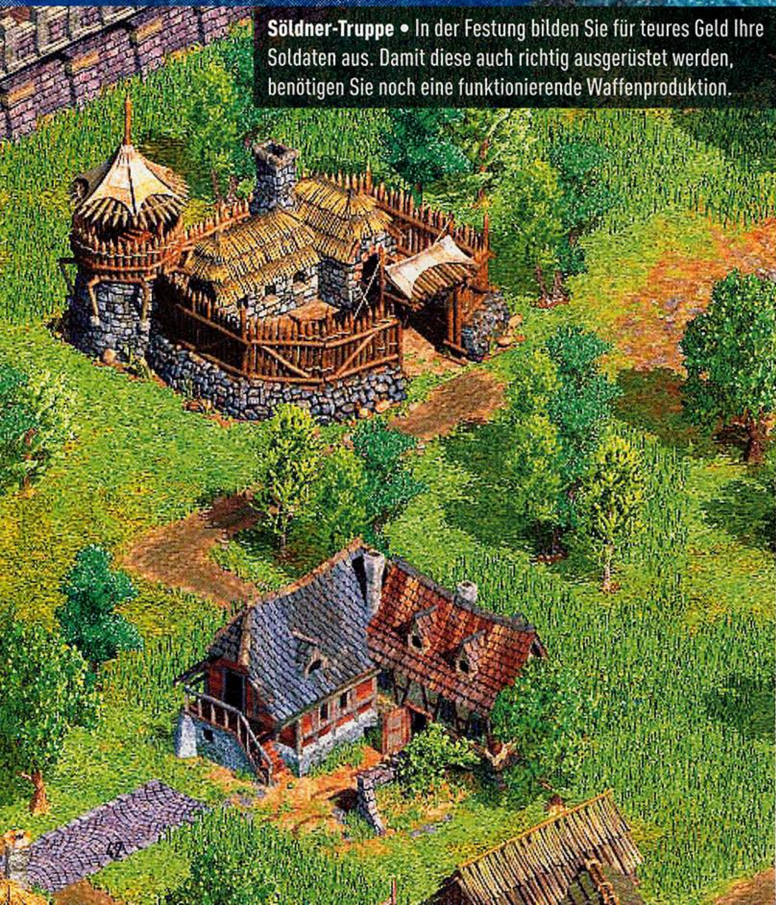




Schreib die Geschichte des alten China neu! Bau das größte Imperium und werde der mächtigste Herrscher. Three Kingdoms – Im Jahr des Drachen. Jetzt im Handel.

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

Handelspartner • Die Eskimos haben sich auf den Wal- und Robbenfang verlegt. Sie sind dankbare Abnehmer für Werkzeuge, warme Kleidung und Genussmittel jeder Art.



Söldner-Truppe • In der Festung bilden Sie für teures Geld Ihre Soldaten aus. Damit diese auch richtig ausgerüstet werden, benötigen Sie noch eine funktionierende Waffenproduktion.

zen treffen besser, wenn sie auf Stadtmauern oder Hügeln platziert werden. Sobald Sie attackieren, müssen Sie sich natürlich darauf einstellen, auf Gegenwehr zu stoßen. Wohl dem, der sich im Vorfeld durch diplomatisches Geschick Unterstützung gesichert hat. Besonders spannend dürften auch Mehrspielerduelle im Netzwerk oder per Internet werden. Sie werden sich sogar entscheiden können, ob Sie einzelne Szenarien mit mehreren menschlichen Spielern gleichzeitig in Angriff nehmen wollen. Eine Chatfunktion für solche Duelle ist geplant, denkbar wäre zu einem späteren Zeitpunkt sogar die Einrichtung eines Internet-Service, vergleichbar mit Blizzards Battle.net. Dort würden Sie dann auch Ranglistentabellen und Statistiken für die Kampagne oder einzelne Szenarios finden.

Christian Bigge: *Sunflowers mixt für Anno 1503 einen Spielecocktail, der jeden Strategiefan für Monate in seinen Bann ziehen kann. Der ausgebaute Militärteil und die zusätzlichen Handelsoptionen liefern genügend Motivation sowohl für aggressivere als auch für friedliebende Spieler. Gelingt das geplante Tutorial, dürften selbst Einsteiger von der Komplexität des Programms nicht abgeschreckt werden.*

Game it!

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

www.game-it.com

Titel des Monats DM 69,99 — TROPICO

Cultures AddOn Die Rache des Regengottes **29,99 DM**

Cultures + AddOn Die Rache des Regengottes **59,99 DM**

Gangsters 2* **79,99 DM**

Myst 3 - Exile* **79,99 DM**

Versandkostenfrei — Bild interactive — BUNDESLIGA MANAGER X

Bundeliga Manager X **89,99 DM**

Die ersten Besteller erhalten eine Zusatz-CD mit:

- Bundesliga-Manager X: 11-Meter schießen
- Fußball-Editor

GEHEIMTIPP

Summoner* **69,99 DM**

Auch engl. Version erhältlich!

PC CD · PlayStation · PS2 · Dreamcast · Nintendo 64 · DVD Video

Shops:

Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen willkommen - Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

26122 Oldenburg
Game Shop
Staulinie 16 - 17 - 0441/12622

28195 Bremen
SOFTSALE
Bahnhofsplatz 9 - 0421/1692978

30159 Hannover
SOFTSALE
Marktstr. 45 - 0511 / 322936

31134 Hildesheim
Softsale-Partner Ralf Höft Spiele
Bernwardstr. 7 - 05121 / 515519

31582 Nienburg
SOFTSALE
Schlossplatz 19 - 05021 / 910416

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/905170

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

76829 Landau
Westbahnstr. 11 - 06341/144191

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87527 Sonthofen
Magic Media
Blumenstraße 17

87600 Kaufbeuren
Game it! Kaufbeuren
Ledergasse 3 - 08341/971269

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08341/971269

88131 Lindau
3Plus
Rickenbacherstr. 73 - 08382 / 9676-0

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 5 – 09231/667650

+++ Kein Mindestbestellwert +++

PREISKNALLER

Action Pack (HeavyMetal2/KissPsycho Circus)	39,99
Age of Empire 2 Mission - Khan	19,99
Age of Empire - Gold incl. Exp.Rom	24,99
Age of Empires 2: Missionen und Kampagne	24,99
Alpha Centauri	19,99
Alpha Centauri - Alien Crossfire	24,99
Anno 1602 Sp	29,99
Anno 1602 - Im Namen des Königs	29,99
Anstoß 2 Gold	19,99
Armored Fist 2 Classic	29,99
Armored Fist 3	29,99
Asterix und Obelix gegen Caesar	29,99
Asterix & Co. Crazy Olympics*	39,99
Atari Arcade Hits 2	24,99
Atlantis 1+2	39,99
Autobahn Raser 1	14,99
Autobahn Raser 2	19,99

Preisknaller 9,99

Age of Wonders	9,99
Alone in the Dark 3	9,99
Atomic Bomberman	9,99
Battle Zone	9,99
Big Brother 2	9,99
Bioforge US	9,99
Chroniken des schwarzen Mondes	9,99
Cybermage US	9,99
Earth 2140 Gold	9,99
Emergency - Fighters for Life DVD Box	9,99
Flying Heroes	9,99
Game Gallery 1	9,99
Heavy Gear 2	9,99
Heretic 2 engl.	9,99
Interstate 82	9,99
Käfer total Sp	9,99
Knights and Merchant	9,99
Little Big Adventure	9,99
Metal Fatigue	9,99
Schleichfahrt	9,99
Septerra Core JC + Handbuch	9,99
Shadowman	9,99
Shanghai 2 Drachenauge	9,99
Siedler: Hiebe für Diebe	9,99
Siege of Avalon	9,99
Silver SP	9,99
Sim Ant	9,99
Sim City Classic	9,99
Sim Life	9,99
Sim Tower	9,99
Star Trek: Klingon Honor Guard	9,99
Starcraft	9,99
Syndicate Wars + Dark Omen Classic	9,99
Theme Park	9,99
Toca Touring Car Championship 2	9,99
Total Annihilation	9,99
Tzar	9,99
Wall Street Trader Premier Collection	9,99
Zork - Grand Inquisitor	9,99

Baldurs Gate Saga	39,99
Battle Isle 4: Der Andosia Konflikt	29,99
Battle Zone 2	19,99
Biathlon 2001	34,99
Big 12 Jägerpack	34,99
Blitzschlag - Sudden Strike Add-On	39,99
BSE - Bomber*	29,99
Bundesliga Stars 2000 Classic	24,99
Business Tycoon	39,99
Catan die erste Insel (Gold Edition)	39,99
Chicken Farm	24,99
Colin McRae Rally Classic	29,99
Comanche Gold Classic	29,99
Command & Conquer Alarmstufe Rot CLASSIC	19,99
Command & Conquer 1 Megabox	29,99
Command & Conquer 3 EV	29,99
Command & Conquer 3: Feuersturm dt.	34,99
Commandos:Double Pack -Spiel+Mission	39,99
Creatures Playground	34,99
Croc	14,99
Cultures Add-On Rache des Regengottes	29,99
Dark Reign 2	19,99
Darkstone Classic kd.	29,99
Delta Force dA	29,99
Delta Force 2 dA	29,99
Demon World 2	29,99
Der Patrizier	19,99
Devil Inside	24,99
Diablo Special edA.	34,99
Diablo 2 - Der Wanderer ADD-ON	24,99
Die Sims - Mission - Das volle Leben	29,99
Die Sims - Party ohne Ende	34,99
Die Sims - That's Life	24,99
Drachenfeuer & weitere Legenden	34,99
Driver SP	29,99
Dune 2000 Classic	29,99
Dungeon Keeper 2 Classic	24,99
DVD Player CHIP	29,99
Enemy engaged - Comanche vs. Hokum	29,99
European Air War	24,99
Everquest + Ruins of Kunark engl.	39,99
Everquest - Scars of Velious(AddOn)	39,99
Evola Mutation Pack	34,99
Extreme Biker*	24,99
Fleet Command Classic	29,99
Flughafen Manager	24,99
Fort Boyard Millennium	19,99
Gabriel Knight 3 Gold	34,99
Gabriel Knight Anthology dt.	34,99
Game Gallery Millenium Edition	19,99
Gold Games 4	19,99
Gold Strategie Games CD-Rom	29,99
Half Life Blue Shift EA + dt.A*	34,99
Half Life Counterstrike US	24,99
Half Life Gunman Chronicles kompl. EV	39,99
Heart of Darkness SP	24,99
Holiday Island + Szenarien	24,99
Homeworld	24,99
Ibiza Babewatch FSK 16	34,99
Imperium Galactica 2 Best of Infogrames	29,99
Industriegigant Gold SP	24,99
Inside Chessie FSK 16	29,99

Preisknaller 7,99

Akte Europa Premier Collection	7,99
Gorky 17	7,99
Herrscher der Meere	7,99
Septerra Core EV	7,99
Jack Quiz Pack (Teil 1 + 2)	39,99
Jedi Knight	19,99
Karpov Schach 2000	39,99
Kiss Psycho Circus DV	19,99
Legacy of Kain - Soul Reaver	14,99
Leisure Suit Larry Collection 2001	24,99
Longest Journey	34,99
Lucas Arts 10 Adventures dA	34,99

Preisknaller 5,99

Abomination	5,99
Fifa Soccer Manager	5,99
Galador - Der Fluch des Prinzen	5,99
Judge Dredd Pinball CD ROM	5,99
Total Annihilation: Kingdoms	5,99
UEFA Champions League 98/99	5,99
Mech Commander	24,99
Mechwarrior 3	24,99
Messiah - Die verschwiegenen Sünden	34,99
Midtown Madness (Microsoft)	24,99
Might & Magic 8 Best Off Classic	29,99
Monkey Island Collection 1-3	29,99
Monopoly 2	34,99
Moon Project	14,99
Moorhuhn Compilation	24,99
Moorhuhn - Winter Edition	24,99
Music 2000	24,99
M1 Tank Platoon 2	24,99
NBA Live 2000 Classic	24,99
NBA 99	14,99
NHL 2000 Classic	24,99
NOX Classic	29,99
Outcast	19,99
Panzer General Unternehmen Barbarossa	39,99
Pharao*	24,99
Pizza Syndicate	19,99
Planescape Torment - Memorial Box	34,99
Police Quest 3*	24,99
Police Quest SWAT Pack (Teil 1 + 2)	24,99
Pro Pinball: Big Race USA dt.	24,99
Pro Pinball: Fantastic Journey	24,99
Rainbow Six - Gold Pack	34,99
Rainbow Six: Urban Operations	34,99
Ravensburger Mega-Fun-Box	14,99
Red Baron 3D	24,99
Riding Star*	39,99
Risiko 2	29,99
Roller Coaster Tycoon Loopy Landscapes	34,99
RTL Alarm für Cobra 11 CLASSIC	34,99
Shogun - Total War - Mongol Invasion	24,99
Siedler 3 Gold	29,99
Siege Of Avalon 2*	29,99
Siege of Avalon 3*	29,99
Sierra's fliegende Asse	34,99
Sim City 3000 Classic	29,99
Simon Gamepack	29,99
Simon Pinball	24,99
Soulbringer Best of Infogrames	29,99
Starcraft + Broodwar	24,99
Starcraft + Broodwar + DVD	34,99
Star Trek : Conquest Online	39,99
Star Trek: Armada	29,99
Star Trek: Der Aufstand	14,99
Star Trek: Klingon Academy	29,99
Star Trek: Klingon Honor Guard EV	14,99
Star Wars:Behind the Magic dt	29,99
Star Wars:Rebellion CD ROM kD.	39,99
Starsiege Universe (=Starsiege+Tribes)	34,99
Submarine Titans	29,99
Superbikes 2000 Classic	24,99
Supreme Snowboarding Sp	24,99
System Shock 2 Classic	24,99
Taxi Driver	19,99
Thandor	24,99
The Dig	19,99
Theme Park World CLASSIC	29,99
Tom Clancy SSN	14,99
Trophy Bass 4	19,99
Trophy Hunting	19,99

Preisknaller ab 1,99

747 MS Flightsimulator 98 Add On	2,99
Dark Omen (Warhammer)	4,99
D-Info 99 + Routenplaner	2,99
Earth Siege 2 CD JC	3,99
Excessive Speed	4,99
Flying Corps (Re-Play)	4,99
Hardline	4,99
KKND Classic	4,99
Ran Pinball Soccer	4,99
Silent Thunder JC	3,99
TopWare Gold 4 Anwendungen	1,99
TopWare Gold 5 -Anwender-	3,99
Wargasm - Soft Price	4,99
Ultima Online Renaissance	29,99
Ultima Online - Third Dawn*	24,99
Unreal Tournament edA. Sp	24,99
Vampire: The Masquerade EV	29,99
Verkehrsgigant Best of JoWood	29,99
Völker GOLD SP	29,99
Warlords Battlecry	29,99
Wheel of Time SP	29,99
WISO T@x 2001 Standard	39,99
Worms 2	24,99
Worms: Armageddon dt.	29,99
X Beyond the Frontier CLASSIC	29,99
X-Beyond the Frontier ink Mission	39,99
X-Wing + Mission Disk	19,99
X Wing vs.Tie Fighter + Mission	39,99
X-Wing: Alliance	39,99

PC CD-ROM

Adlertag - Die Luftschlacht um England	74,99
Adventure Pinball Forgotten Island	59,99
Age of Empire 2	79,99
Age of Empire 2 -The Conquerors	54,99
Age of Empires Collector Edition	84,99
Age of Sail 2	74,99
Aikens Artifact	74,99
Airfix Dogfighter	54,99
Alice - American McGee	89,99
Allegiance edA	69,99
Alone in the Dark 4*	89,99
America - No Peace beyond the line	69,99
Anachronox*	79,99
Anno 1503 - Aufbruch in eine neue Welt*	89,99
Anno 1602 - Königsedition	54,99
Anstoss Action	84,99
Anstoss 3	59,99
Aquanox*	79,99
Arcanum*	89,99
Art of Magic*	79,99
Asherons Call dA	69,99
Autobahn Raser 3	59,99
Baldurs Gate 2	79,99
Black & White	99,99
Blair Witch Project Vol. 3	44,99
Bleem! CD	49,99
Bleifuss Offroad	74,99
Bundesliga Manager X	89,99
Bundesliga Stars 2001	79,99
B17 Flying Fortress 2	69,99
Car Tycoon	79,99
CDR Win 3.8	49,99
Chicken Run	79,99
Civilisation Call to Power 2 DV	49,99
Clive Barkers Undying edA	79,99
Close Combat: Invasion Normandie	74,99
Clusterball Extrem	59,99
Colin McRae Rally 2	79,99
Combat Flight Simulator 2.0	89,99
Command & Conquer Renegade PC*	79,99
Command & Conquer 2 Megabox	54,99
Command & Conquer 3 Megabox	74,99
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2 dt	69,99
Commandos 2*	89,99
Conflict Zone (Peacemakers)*	84,99
Cossacks	79,99
Crimson Skies	79,99
Cultures - Entdeckung Vinlands CLASSIC	49,99
Cultures - inkl. Add-On	59,99
Daikatana	69,99
Daikatana EV / US	49,99
Dark Project 2 - The Metal Age	79,99
Das Geheimnis der Druiden	79,99
Das Milliardenquiz	44,99
Dave Mirra Pro Style BMX	59,99
Delta Force 3 Land Warrior edA	89,99
Der Clou 2	69,99
Der Industriegigant 2	89,99
Der Urlaubsraser	59,99
Descent - Venture Pack	49,99
Desperados	89,99
Deus Ex DA uncut	74,99
Diablo 2 Add-On: Lords of Destruction*	59,99
Diablo 2	79,99
Die Sims	74,99
Dino Crisis	74,99
Disney's Dinosaurier Action	74,99
Disney's Dinosaurier Junior	49,99
Disney's Donald Duck Quack Attack AG	64,99
Disney's Dschungelbuch Groove Party	54,99
Disney's Dschungelbuch mit Tanzmatte	99,99
Dracula 2	69,99
Dragon Stories	44,99
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	69,99
Edge of Chaos*	69,99
Emperor - Schlacht um Dune*	89,99
Eurofighter Tycoon	69,99
Europa Universalis	69,99
EverQuest DeLuxe	84,99
Evil Dead	74,99
Evil Islands	79,99
Evil Twin	84,99
Falcon 4.0 kD. Win95	54,99
Fallout Apacalypse	44,99
Fallout Tactics	79,99
Fifa 2001	84,99
Fly 2K	79,99
Fritz 6.0	79,99
Frontschweine	44,99
Fussball Manager - Bundesliga 2001	74,99
F1 Championship Season 2000	89,99
F1 Official Team Manager	89,99
F1 Racing Championship	79,99
F1 World Grand Prix 2000	74,99
Game Programming Starter Kit 4.0	79,99
Gangsters 2	79,99
Giants	74,99
Gilde	89,99
Gorasul: Lost Souls	74,99
Gothic	74,99
Grand Prix 3	84,99
Ground Control Anthology	44,99
Gunship III dt.	69,99
Half Life Generation v 2	44,99
Half Life Gunman Chronicles	69,99
Heroes Chronicles Clash of the Dragons	44,99
Heroes Chronicles - Conquest of the Under.	44,99
- Master of the Elements	44,99
- Warlords o. Wasteland	44,99
- The Final	49,99
Heroes of M & M 3 Double Pack	84,99
Heroes of M&M 3 - Shadow of death KD	74,99
Hired Team Trial: Gold	74,99
Hitman - Codename 47 DA	79,99
Homeworld Universe	54,99
Hostile Waters	79,99
Icewind Dale	69,99
Icewind Dale Herz des Winters ADDON	44,99
Icewind Dale + Herz des Winters	79,99
Insane	74,99
Jagged Alliance 2.5 Unfinished Business	49,99
John Madden NFL 2001 edA	79,99
Kicker 2	69,99
Kingdom under Fire	69,99
Legende des Propheten und des Mörders	69,99
Legends of Might & Magic	84,99
Links LS 2001	89,99
Mafia*	79,99
Max Payne*	84,99
MDK 2 Snipers Edition	44,99
Mechwarrior 4	89,99
Mercedes Benz Truck Racing Classic	44,99
Metal Gear Solid	69,99
Midtown Madness 2	74,99
Might & Magic Millenium	84,99
Monkey Island 4 - Flucht von...	89,99
Monopoly Tycoon*	69,99
Motocross Madness 2	69,99
Myst 3 - Exile*	79,99
Nascar Racing 4	49,99
NBA Live 2001	89,99
Necronomicon	64,99
Need for Speed Motor City*	79,99
Need for Speed: Porsche	79,99
NHL 2001	79,99
No One Lives Forever	79,99
Oil Tycoon	79,99
Oni	74,99
Operation Flashpoint*	79,99
Patrizier 2	89,99
Pharao Gold	69,99
Pizza Connection 2	74,99
Play the Games Vol. 3	49,99
Police Quest SWAT 3 Elite Edition	49,99
Pro Pinball Collection (Maximum Pinball)	64,99
Pro Rallye 2001	79,99
Project Eden*	84,99
Project IGI	79,99
Pulleralarm	44,99
Rainbow Six Rogue Spear Platin. Pack	64,99
Rainbow Six - Covert Ops	59,99
Rainbow Six - Rogue Spear	44,99
Raub	74,99
Red Faction	79,99
Roller Coaster Tycoon	59,99
RTL Skispringen 2001	44,99
Rugby 2001 EV	79,99
Ruhm und Reichtum	54,99
Rune	74,99
Rune Add-On: Halls of Valhalla*	49,99
Sacrifice Special Edition	79,99
Search & Rescue 2	64,99
Serious Sam	49,99
Severance: Blade of Darkness	74,99
Siedler 4	79,99
Silent Hunter 2	69,99
Sim City 3000 Deutsche Edition	69,99
Snow Storm	59,99
Star Trek: Away Team	79,99
- The Fallen dt	74,99
- Voyager Elite Force	59,99
- Voyager - Elite Force Special	99,99
Star Wars Episode 1: Battle for Naboo	84,99
- Magie eines Mythos	44,99
Starfleet Command 2	69,99
Starpeace	74,99
Starship Troopers dt.	64,99
Startopia - Die Raumstation*	79,99
Sternenfahrer von Catan	69,99
Stunt GP	59,99
Stupid Invaders	79,99
Sudden Strike CD	79,99
Sudden Strike forever (off. Add On)	59,99
Summoner	79,99
Superbike 2001	79,99
Tachyon edA	69,99
Techno Mage	89,99
The Fog	59,99
The Grinch (Filmumsetzung)	49,99
The Mummy (Filmumsetzung)	59,99
The Ward	79,99
Theme Park Manager	89,99
Three Kingdoms	79,99
Timeline	79,99
Tomb Raider Die Chronik	84,99
Tony Hawk's Pro Skater 2	59,99
Totally Unreal Special Edition	44,99
Tribes 2	64,99
Triple Play Baseball 2002	74,99
Tropico	69,99
Typing of the dead	74,99
UEFA Challenge	64,99
Ultima Online Gametime Code	69,99
Ultima World Edition	69,99
Vampire Special	89,99
Vampire: Die Maskerade KD	59,99
Völker 2	84,99
Vyruz	44,99
V-Rally 2 Expert Edition	69,99
Wall Street Trader 2001	49,99
War Torn	59,99
Wer wird Millionär?	54,99
Werner: Asphaltbrenner	69,99
WISO Sparbuch 2000/2001	79,99
WISO Steueroffice 2001	89,99
Wizards & Warriors edA	64,99
World Championship Snooker	79,99
Worms World Party	54,99
You don't know Jack 3 - Abwärts	79,99
Zeus - Herrscher des Olymp	79,99
Z2 Steel Soldiers	89,99

+++ Versandkostenfrei ab 100,00 DM Warenwert !!! +++

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 100,00 DM Warenwert
- Versandkosten: Bestellungen über Internet, schriftlich oder telefonisch 2,99 DM + 5,00 NNG
- Teillieferung: ab Warenwert von 40,- DM
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Unsere Bestelladresse für Deutschland:

- Telefon: 0831 / 57 51 57
  01805 / 22 53 00
- Telefax:: 0831 / 57 51 555
- Internet: www.game-it.com
- E-mail: Bestellung@game-it.com
- Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau

Unsere Bestelladresse für Österreich:

- Game it! AG - A-6691 Jungholz
- Tel. 05676/8372
- Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Sie erreichen unser Call Center:
Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr

dungeon siege

[FAKTEN]
Entwickler: Gas Powered Games
Vertrieb: Microsoft
Preis: Ca. DM 90,-
USK: Noch nicht bekannt
Erscheint: September 2001
Online: www.dungeonsiege.com

Ihr Leben als Farmer könnte so unkompliziert sein. Doch Ihr Gehöft, inmitten einer idyllischen Waldlichtung gelegen, wird plötzlich von **finsteren Kreaturen** überfallen. Unerhört! Also **greifen Sie sich die nächstbeste Axt** und sehen nach dem Rechten ...



Immer feste drauf • Ritter, Zwerg und Zauberer „bearbeiten" hier eine seltsame Eiskreatur.

Dungeon Siege kommt – für ein Rollenspiel eher ungewöhnlich – ohne eine epische Vorgeschichte aus. Sie müssen sich verteidigen, da bleibt keine Zeit für lange Vorreden. Die paar angreifenden Orks und Goblins erledigen Sie aber zum Glück relativ schnell, auch als unerfahrener Kämpfer. Warum dieses Gezücht Sie allerdings attackiert, bleibt zunächst unklar. Um das Übel an der Wurzel zu packen, verlassen Sie Ihre gewohnte Umgebung, schultern Ihre Habe und begeben sich auf Erkundungstour.

Schöne neue Welt Sie werden perfekt animierte Wasserfälle entdecken, die Blätter an den Bäumen bewundern, weil diese tatsächlich wie „echte" Blätter aussehen, Regen-, Schnee- und Hagelschauer erleben und abends den Sonnenuntergang beobachten. Wenn Sie nur nicht ständig von den etwa 50 verschiedenen Monsterarten gestört würden! Um die Kreaturen dauerhaft in die Schranken zu weisen, sollten Sie sich dem Charakteraufbau widmen. Anders als etwa bei *Baldur's Gate* müssen Sie dafür keine Zahlenkolonnen auswendig lernen, sondern einfach die verschiedenen Kampfarten trainieren. Greifen Sie bevorzugt zu Pfeil und Bogen, entwickelt sich ihr Held automatisch zu einem Meisterschützen, ungestüme Schlagetots dürfen sich dem Schwertkampf widmen, vorsichtigere Naturen verlassen sich komplett auf Magie. Charaktermixturen jeglicher Art sind kein Problem.

Wettrüsten Im Spielverlauf können Sie bis zu sieben Mitstreiter in Ihre Party aufnehmen. Wie bei einem Echtzeit-Strategiespiel bestimmen Sie, in welcher Formation Ihre Heldenschar marschiert oder ob etwa ein Nahkämpfer einem Magier Rückendeckung geben

soll. Obwohl das Spiel grundsätzlich in Echtzeit abläuft, können Sie die Zeit jederzeit anhalten und in Ruhe Ihre Befehle erteilen. Auf keinen Fall sollten Sie auch versäumen, sich in der nächsten Stadt einen Packesel zu besorgen. Nur so werden Sie in der Lage sein, die zahlreichen erbeuteten Gegenstände auch zum nächsten Shop transportieren zu können. Und das lohnt sich, denn in *Dungeon Siege* werden Sie Ihre Charaktere allein mit rund 250 Waffen ausrüsten können. Darunter finden sich, wie aus *Diablo 2* bekannt, einige seltene Prachtexemplare mit besonderen Kampfeigenschaften.

> Dungeon Siege ist ohne Zweifel **die Rollenspiel-Hoffnung des Jahres**.

Gruppendynamik Viel Entwicklungsarbeit hat Gas Powered Games auf die Mehrspieler-Modi verwandt. So können Sie die komplette Story mit einer Spielzeit zwischen 30 und 60 Stunden zu acht absolvieren. Interessanter dürfte die Internet-Welt werden. Hier treffen Sie auf etliche Gleichgesinnte zahlloser Erfahrungsstufen. Eine Stadt in der Weltenmitte dient als Treffpunkt. Je weiter Sie sich davon entfernen, desto stärker werden die anzutreffenden Monster. Wem dieser Spielmodus zu aufwendig ist, der darf sich auf 25 speziell für mehrere Spieler designte Karten freuen. Hier können einzelne Aufgaben, zum Beispiel der Sturm einer Burg, gemeinsam bewältigt oder wie bei einem Ego-Shooter Capture-the-Flag-Duelle ausgetragen werden. Lesen Sie bitte zu *Dungeon Siege*, der Rollenspiel-Hoffnung des Jahres, auch das folgende Interview, das wir mit Chef-Designer Chris Taylor in Seattle führten.

CHRISTIAN BIGGE


Technik-Trick • In den tiefer gelegenen Gewölben von Dungeon Siege treffen Sie auch auf mechanische Monster, die zuvor verzaubert wurden.


Spinnenopfer • Diese drei Riesenspinnen sind keine Gefahr für eine große Party. Jedem Zauberspruch spendierte man individuelle Grafikeffekte.

Falle zugeschnappt • Auf einer Brücke wird diese Abenteuergruppe von Monstern umzingelt. Beachten Sie bitte auch die fein gezeichneten Texturen der Blätter.

In Sichtweite der Innenstadt von Seattle, unmittelbar am malerischen Lake Washington, liegt Kirkland. Dort basteln die Entwickler von **Gas Powered Games** mit Hochdruck an der Fertigstellung von **Dungeon Siege**. Wir sprachen exklusiv mit **Chef-Designer Chris Taylor** über die Rollenspiel-Hoffnung des Jahres.

schlaflos in seattle

In Dungeon Siege startet man mit einem Solocharakter, kann aber bis zu sieben Party-Mitglieder auflesen. Wie löst ihr da das Balancing-Problem?

Chris Taylor: Tatsächlich kommst du an vielen Stellen des Spiels leichter zurecht, wenn du mit acht Charakteren unterwegs bist. Das ist aber durchaus so gewollt. Wenn du die Herausforderung annimmst und wirklich gut spielst, kannst du das gesamte Spiel mit einem Charakter durchspielen. Das ist aber wirklich schwer und nur was für die ganz harten Jungs. Mit mehreren Charakteren hast du natürlich auch mehr Spezialfähigkeiten zur Verfügung. Deine Mitstreiter können sich besser spezialisieren. Außerdem gibt es im Spiel ja auch noch drei Schwierigkeitsgrade.

Auf wie viele Zaubersprüche dürfen wir uns freuen?

Chris Taylor: Hmm, die endgültige Zahl wissen wir noch gar nicht, sie liegt irgendwo zwischen 50 und 100, wohl näher an der 100. Das legen wir derzeit gerade fest.

Wie funktioniert das Magiesystem? Werden die Auswirkungen der Sprüche stärker, wenn mein Charakter einen Level aufsteigt?

Chris Taylor: Genau, jeder Zauberspruch hat exakt festgelegte Ausbaustufen. Für jeden Spruch gibt es daher aber auch eine Obergrenze, wo die maximale Power erreicht wird. Wir legen das so fest, damit der Spieler gezwungen wird, mit vielen unterschiedlichen Sprüchen zu hantieren. Ein alles zerstörender Feuerball würde zum Beispiel spielerisch überhaupt keinen Sinn machen, *Dungeon Siege* würde dann schnell langweilig werden.

Welche Mehrspielermodi habt ihr eingebaut und wie wichtig sind euch diese?

Chris Taylor: Sehr wichtig. Wir haben drei verschiedene Mehrspielerkomponenten eingebaut. Zunächst einmal kannst du mit bis

zu acht Spielern die Einzelspieler-Kampagne bestreiten. Wir haben das mit vier Leuten schon probiert und es macht einen Höllenspaß. Wir haben aber auch eine eigenständige Mehrspieler-Welt entwickelt. Diese Welt ist aufgebaut wie ein konzentrischer Kreis. Du hast in der Mitte eine Hauptstadt, in der du Waffen, Tränke oder Zaubersprüche kaufen darfst, und kannst dich nach außen hin beliebig weit bewegen. Je weiter du dich von der Hauptstadt entfernst, desto stärker werden deine Gegner. In dieser Welt gibt es also genügend Herausforderungen sowohl für Anfänger als auch für hochstufige Profis. Schließlich gibt es noch das so genannte kurze Spiel. Hier kannst du mit Gleichgesinnten eine Party bilden und einen Level spielen. Dort musst du zum Beispiel in ein Schloss eindringen und einen mächtigen Zauberer besiegen. Du kannst sogar gegen andere Gruppen antreten – in einer Art Capture-the-Flag-Modus. Die Siegbedingungen lassen sich frei definieren. Du kannst etwa festlegen, dass der Spieler siegen soll, der das meiste Gold einheimst, oder derjenige, der die meisten Monster besiegt hat. Wie bei einem Ego-Shooter siehst du während des Spiels ständig eine Liste mit dem aktuellen Spielstand auf dem Bildschirm.

Wie wird denn die Mehrspieler-Welt funktionieren? Verwaltet ihr ähnlich wie Blizzard einen eigenen Internet-Server?

Chris Taylor: Nein, bei uns läuft das dezentral. Derjenige Rechner, auf dem ein neues Spiel angelegt wird, fungiert gleichzeitig als Server. Dieses System ist einfach sicherer, weil die Verwaltung des Spiels durch die Spieler selbst geschieht. Denkbar ist natürlich, dass ihr etwa bei Game On! einen eigenen *Dungeon Siege*-Server für mehrere hundert Spieler startet. Kein Problem, dann habt ihr die volle Kontrolle über die Spielwelt. Jeder kann das machen.

Auffällig bei Dungeon Siege ist, dass es keine klassischen Levels oder Missionen im Spiel gibt, sondern ihr eine zusammenhängende Welt entwickelt habt. Wie transportiert ihr da die Hintergrundgeschichte?

Chris Taylor: Okay, zunächst einmal möchte ich sagen, dass wir zum jetzigen Zeitpunkt recht wenig über die Story erzählen möchten, weil wir die Spannung erhalten wollen. Nur so viel: Du startest mit deinem Charakter in einem Farmhaus und führst zunächst ein friedliches Leben. Doch plötzlich wirst du von Monstern angegriffen und musst dich verteidigen. Also beginnst du, mit anderen Bewohnern der Welt zu sprechen, und diese geben dir immer wieder kleine Hinweise darauf, was in der Welt vor sich geht. Von diesen Leuten bekommst du auch Quests, die die Story dann wieder ein wenig vorantreiben. Die Hintergrundgeschichte entfaltet sich also ganz langsam während des Spiels.

Nutzt ihr Videosequenzen für solche Begegnungen?

Chris Taylor: Ja, die werden komplett mit der Grafik-Engine umgesetzt. Wenn du mit einem wichtigen Charakter sprichst, wechselt der Bildschirm in den Widescreen-Modus. So bekommst du automatisch mit, dass etwas Wichtiges passiert. Hey, *Dungeon Siege* sieht so spektakulär aus, dass wir bewusst auf Rendersequenzen verzichtet haben. Das zerstört unserer Meinung nach ohnehin einen Teil der Spielatmosphäre.

Wenn ihr aber dem Spieler die größtmögliche Bewegungs- und Entscheidungsfreiheit lasst, wie verhin-

porträt

Chris Taylor im Porträt

Der 34-jährige Chris Taylor startete seine Karriere als Designer von Sportspielen bei Distinctive Software. Sein erster Titel, das Baseballspiel *Hardball 2*, wurde gleich mehrfach ausgezeichnet. Nachdem er 1995 für Electronic Arts mit *Triple Play* erneut ein Baseballspiel veröffentlichte, programmierte er als Chef-Designer bei Cavedog das Echtzeit-Strategiespiel *Total Annihilation*. Im Mai 1998 gründete Chris Gas Powered Games. In Kirkland, ganz in der Nähe von Seattle, basteln derzeit 25 Mitarbeiter an der Fertigstellung von *Dungeon Siege*.

Softografie:

1990 *Hardball 2* für Accolade
1992 *4D Boxing* für Accolade
Mitte **1992 – 1995** Tätigkeit als Producer für Electronic Arts
1995 *Triple Play Baseball* für Electronic Arts
1997 *Total Annihilation* für GT Interactive
1998 *Total Annihilation – Battle Tactics* für GT Interactive
2001 *Dungeon Siege* für Microsoft

»Die Hintergrundgeschichte entfaltet sich also ganz langsam während des Spiels.«



„Jeder Zauberspruch hat exakt festgelegte Ausbaustufen. Für jeden Spruch gibt es daher aber auch eine Obergrenze, wo die maximale Power erreicht wird."



dert ihr, dass man zufällig einen wichtigen Gesprächspartner abmurkst?

Chris Taylor: [lacht] Ähm, nun gut, da haben wir getrickst. Es wird einfach nicht funktionieren. Es würde aber auch an keiner Stelle einen Sinn ergeben, so etwas zu tun, versprochen!

In Dungeon Siege wähle ich ja nicht wie bei vielen anderen Rollenspielen eine Charakterklasse aus. Wie funktioniert denn das Skill-System und wie kann ich meinen Charakter entwickeln?

Chris Taylor: *Dungeon Siege* passt sich tatsächlich deinen Spielvorlieben an. Wenn du zum Beispiel am liebsten mit Pfeil und Bogen kämpfst und das im Spiel sehr häufig einsetzt, wirst du dich zum Bogenschützen entwickeln. Wenn du eher den Nahkampf magst, wirst du zum Schwert- oder Axtkämpfer. Wir schränken den Spieler nicht ein. Wenn du also den Schwertkampf trainierst und zugleich Eis-Zaubersprüche liebst, wirst du dich automatisch zum magiebegabten Kämpfer entwickeln. Wenn du dich aber überhaupt nicht spezialisierst, wird dein Charakter zwar alles können, aber keinen Kampfmodus perfekt beherrschen. Besonders im Mehrspielermodus oder wenn du zusätzliche Charaktere in deine Party aufnimmst, ist das natürlich sehr interessant, denn dort kannst du mit mehreren Spezialisten eine schlagkräftige Truppe bilden.

Wie kann ich denn zusätzliche Mitglieder für meine Party gewinnen?

Chris Taylor: Auch da gibt es verschiedene Wege. Wenn du zum Beispiel jemanden rettest, wird dieser Charakter bestimmt bereit sein, sich dir anzuschließen. In der Stadt oder in Dörfern findest du jede Menge Abenteurer, die sich dir gerne anschließen, wenn sie lukrative Schätze wittern. Mithilfe von Beherrschungszaubern kannst du sogar für eine bestimmte Zeit Monster in deine Party einbauen. Für das ganze Zeug, das du auf deinen Streifzügen durch die Spielwelt findest, solltest du dir in der Stadt übrigens Mulis kaufen, damit du die Ausrüstungsgegenstände auch transportieren kannst.

Man kann seine Kämpen sogar in unterschiedlichen Formationen marschieren lassen, oder?

Chris Taylor: Klar, das funktioniert wie bei einem Echtzeit-Strategiespiel. Du kannst sogar Wachen bestimmen, die dann schwächere Charaktere selbstständig beschützen. Oder du bestimmst einen Magier, der einen Kämpfer ständig heilt, während der sich dem Nahkampf widmet. Du hast einfach die völlige Kontrolle über deine Charaktere. Du kannst sie automatisch agieren lassen, du kannst aber auch darauf bestehen, dass nur du jedem Charakter mitteilst, ob er sich bewegen, kämpfen oder zaubern soll.

Während der Gamestock-Show hast du eine Szene gezeigt, bei der eine Abenteurer-Gruppe in eine Kampfszene hineingeriet, die automatisch ablief. Führen alle Charaktere in Dungeon Siege ein Eigenleben und wie kann ich mich entscheiden, auf welche Seite ich mich in Kämpfen schlage?

Chris Taylor: Tatsächlich führen die meisten Charaktere ihr eigenes Leben. Das würde auch weitergehen, wenn du als Spieler nicht eingreifen würdest. Aber natürlich ist das Spiel so designt, dass du eben doch eingreifst. Du wirst nicht in der Lage sein, die guten Jungs ernsthaft zu verletzen. Schließlich werden die genauso von den Monstern angegriffen wie du zu Beginn des Spiels. Was würde das also für einen Sinn machen, ihr verfolgt doch die gleichen Ziele, oder?

Wie viele Spielstunden wird man denn für die komplette Einzelspieler-Kampagne benötigen?

Chris Taylor: Ich hasse es eigentlich, eine konkrete Zahl benennen zu müssen. Okay, vielleicht zwischen 30 und 60 Stunden. Das hängt sowohl vom Schwierigkeitsgrad als auch von deinen Fähigkeiten als Spieler ab.

Ihr liefert für Dungeon Siege gleich einen Editor mit. Wie leistungsfähig ist dieser?

Chris Taylor: Der leistet sicherlich mehr als ein typischer Spiele-Editor. Du kannst Zwischensequenzen mit der Grafik-Engine basteln, sämtliche Charakter- und Monsterwerte verändern, eine komplette Spielewelt erstellen. Darüber hinaus werden wir einen Teil des Programmcodes veröffentlichen, so dass du sogar deine eigenen Zaubersprüche, Waffen, Rüstungen und Tränke kreieren kannst. Wir hoffen, dass wir schon bald im Internet Dinge entdecken werden, die sogar unsere kühnsten Erwartungen übertreffen. Wir sind sicher, dass einige wenige, die sich wirklich intensiv mit dem Editor beschäftigen, Spielspaß für Tausende kreieren werden.

Gibt es Vorbilder für Dungeon Siege? Seid ihr von anderen Spielen inspiriert worden?

Anpassung
»Dungeon Siege passt sich tatsächlich deinen Spielvorlieben an.«

Chris Taylor: Hmm, direkt vergleichen kann man *Dungeon Siege* eigentlich mit keinem anderen Spiel. *Diablo 2* ist sehr actionlastig und einige Elemente in diesem Spiel sind wirklich großartig. Diese Elemente haben wir übernommen und mit vielen Dingen aus den traditionellen Rollenspielen, wie etwa *Baldur's Gate* oder *Dungeon Master*, kombiniert. Alle Elemente zusammen verdichten das Spielerlebnis von *Dungeon Siege* ungemein.

Wird es denn im Spiel auch einzigartige Waffen oder Zaubersprüche geben, so wie bei Diablo 2?

Chris Taylor: Klar wird es die geben! Fragt mich jetzt aber nicht nach der Anzahl dieser Dinge. Selbst wenn ich das exakt wüsste, würde ich es jetzt noch nicht verraten. Klar ist nur, dass du das Spiel schon ein paar Mal durchspielen musst, wenn du alle Gegenstände finden willst. Ach ja, noch etwas: Wenn du gegen ein besonders fieses und großes Monster kämpfst und es besiegst, darfst du natürlich automatisch dessen Waffe einsammeln und selbst benutzen. Auf diese Weise kannst du sogar Mini-Gewehre finden, z.B. ein Drachen-Mini-Gewehr. Das ist cool!

Okay, wenn du mal zusammenfasst: Warum sollten sich Rollenspieler Dungeon Siege kaufen?

Chris Taylor: Wegen der zusammenhängenden, faszinierenden Welt. Wegen der strategischen Möglichkeiten, die du mit deiner Party hast, und weil deine Party dir automatisch unliebsame Aufgaben abnehmen kann. Wegen der Action-Elemente. Die Kämpfe werden wirklich zu einem extrem spannenden Erlebnis. Wegen des mitgelieferten Editors, der unglaublich leistungsstark ist und garantiert, dass es zu *Dungeon Siege* ständig neue Levels, Monster und Zaubersprüche gibt. Wegen der Mehrspielermodi, die dir immer wieder neue Herausforderungen bieten. Die üblichen Sachen habe ich bewusst nicht erwähnt. Natürlich sieht *Dungeon Siege* fantastisch aus – wohl besser als jedes andere Rollenspiel – und lässt sich kinderleicht steuern.

Habt ihr vor, das Spiel auch für andere Systeme herauszubringen, vielleicht für die Xbox?

Chris Taylor: [lacht] Hmm, vielleicht! Wir werden sehen, oder?

Bestimmt! Werden wir Dungeon Siege denn tatsächlich in diesem Herbst in den Läden finden?

Chris Taylor: Oh ja, es sieht sehr gut aus, wir sind schon ziemlich weit. Wir hoffen, *Dungeon Siege* ungefähr Ende August/ September fertig stellen zu können.

Wir freuen uns darauf! Vielen Dank für das Interview!

Fertigstellung

» Wir hoffen, Dungeon Siege ungefähr Ende August/September fertig stellen zu können. «

„Direkt vergleichen kann man Dungeon Siege eigentlich mit keinem anderen Spiel."

„Wir werden einen Teil des Programmcodes veröffentlichen, so dass du sogar deine eigenen Zaubersprüche, Waffen, Rüstungen und Tränke kreieren kannst."

So geht das • Diesem Schuss kann der Leverkusener Schlussmann nur noch beim Einschlag zuschauen.

bundesliga manager X

[FAKTEN]
Entwickler: Software 2000
Vertrieb: Virgin
Preis: Ca. DM 80,-
Erscheint: Mai 2001
Online: www.bundesligamanager.de

Der Trainer Ihres Lieblingsclubs ist eine inkompetente Pfeife? Das Präsidium hat wieder einmal den Topspieler verkauft und eine lahme Krücke geholt? **Machen Sie es doch besser. Ab Mai** haben Sie die Möglichkeit dazu.

Wenn man sich an Deutschlands Stammtischen umhört, könnte man glatt den Eindruck gewinnen, wir hätten nicht 18, sondern 18 Millionen Bundesligatrainer. Mal ist die Aufstellung verkehrt, dann die Taktik unter aller Sau und außerdem gehören diese überbezahlten Flaschen sowieso nicht in eine Profimannschaft. Rein theoretisch müsste sich also der *Bundesliga Manager X* verkaufen wie geschnitten Brot – besser als Hitzfeld und Hoeneß kann es ja anscheinend jeder Fußballfan. Dass es so einfach dann aber doch nicht ist, zeigen bereits die ersten Minuten in der edel gestalteten Menüstruktur. Da will Bandenwerbung verkauft werden, das Stadion braucht dringend einen neuen Fanblock und der Ligakonkurrent hat ein Auge auf Ihren Stürmerstar geworfen.

Karriere ade Genre-König Anstoß 3 lässt grüßen: Nahezu jeder Aspekt des modernen Vereinslebens wird detailgetreu simuliert. Schmerzlich vermisst wird aber der Karrieremodus – So müssen Sie sich nicht erst langsam nach oben arbeiten und auf die Offerten höherklassiger Vereine warten, sondern entscheiden sich bindend für einen Club, mit dem Sie fortan durch dick und dünn gehen. Angesichts von acht gleichzeitig simulierten europäischen Ligen ist das Nichtvorhandensein eines solchen Modus völlig unverständlich. Wettmachen wollen die Entwickler dieses Manko mit aufwendig gestalteten 3D-Spielszenen, die in der Preview-Version einen ansprechenden Eindruck hinterließen. Mangels Lizenz werden Sie auf die Originalnamen der Spieler und Vereine verzichten müssen – der umfangreiche Editor wetzt diese Scharte aber mehr als aus.

Jochen Gebauer: *Der sechste Teil der altehrwürdigen Serie ist eine konsequente Weiterentwicklung seiner Vorgänger. Warum allerdings auf den motivierenden Karrieremodus verzichtet wurde, ist mir ein Rätsel. Fußballfans dürfen sich aber dennoch auf unseren endgültigen Test in der nächsten Ausgabe freuen.*



Elegant • Die Menüs sind ansprechend gestaltet und bleiben dabei angenehm übersichtlich.


DEMNÄCHST IST
TARNUNG
WIEDER ALLES!
COMMANDOS 2
ES KOMMT!
Dein Leben wird sich verändern. Denn schon bald wirst Du wissen, wie wichtig es ist, nicht entdeckt zu werden. Zwölf Missionen warten auf Dich. Führe Dein Team vorbei an einem Feind, der jeden Trick kennt und jede Strategie durchschaut. Commandos 2. Das ultimative Echtzeit-Taktik-Spiel. Demnächst im Handel. Und dann in Deinem Leben.
Commandos 2: Men Of Courage, entwickelt von Pyro Studios. Copyright & Published 2001 by Eidos Interactive Limited. Alle Rechte vorbehalten.
PYRO STUDIOS
OFFIZIELLES LÖSUNGS BUCH
EIDOS INTERACTIVE
PC CD
www.eidos.com

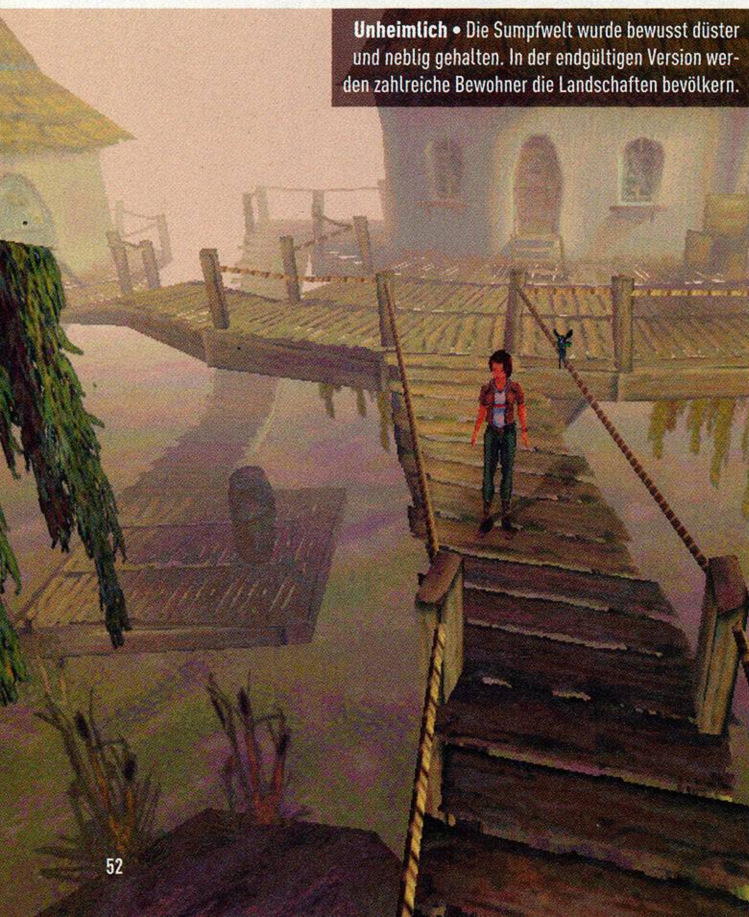


Lauschig • So stellt man sich ein waschechtes Fantasy-Dorf vor. Es versteht sich von selbst, dass sich das Mühlrad im plätschernden Bach dreht.

zanzarah

[FAKTEN]
Entwickler: Funatics
Vertrieb: THQ
Preis: Ca. DM 90,-
Erscheint: 4. Quartal 2001
Online: www.funatics.de

In welcher Form auch immer: Cocktails sind bei jeder Party ein Garant für ausgelassene Laune am Abend und Katerstimmung am nächsten Morgen. Damit der Brummschädel nicht gar zu dick ausfällt, sollte man bei der Wahl der Zutaten eigentlich vorsichtig sein – Funatics indes schüttet aber auch wirklich alles in seinen **Spiele-Cocktail** hinein ... mit Erfolg!



Unheimlich • Die Sumpfwelt wurde bewusst düster und neblig gehalten. In der endgültigen Version werden zahlreiche Bewohner die Landschaften bevölkern.

Da fragt man sich jahrelang, wo die Innovationen der Spielebranche bleiben, erinnert sich wehmütig an alte *Lemmings*-Zeiten und dann kommt Funatics daher, wirft drei der erfolgreichsten Konzepte in einen Topf und kredenzt klammheimlich ein neues Genre. Eine Prise *Tomb Raider*, ein ordentlicher Schuss *Pokémon* und mit *Unreal Tournament* abschmecken – so einfach sieht das auf dem Papier aus. In der Praxis steuern Sie ein junges Mädchen mit auffallend großer Oberweite durch eine wunderschön gezeichnete Fantasy-Welt, sammeln magische Feen ein und steuern diese letztlich im actionlastigen Kampf gegen andere Kreaturen. Jede der Feen hat bestimmte Stärken und Schwächen, die es mit Bedacht auszuloten gilt; so macht es wenig Sinn, eine Feuer-Fee gegen eine Wasser-Fee einzusetzen, während die Blitz-Kollegin in Ihrer Tasche versauert. Die kleinen Zauberwesen sind übrigens ein recht opportunistisches Völkchen: Einmal besiegt, stehen sie von da an zu Ihrer freien Verfügung.

Rätsel erwünscht Wird gerade nicht gekämpft, dürfen Sie sich völlig frei durch die magische Welt bewegen, mit den übrigen Bewohnern plaudern und kleinere Rätsel lösen. Bei Letzteren sind Ihre putzigen Mitstreiter oft genug eine entscheidende Hilfe. Ein großer Stein liegt im Weg? Den wird die Erd-Fee schon wegbewegen können. Eine Feuerwand versperrt den Durchgang? Die Wasser-Fee be-

Funatics binomische Formel

Wer im Mathematikunterricht aufgepasst hat, ist klar im Vorteil. Man weiß schließlich nie, wann man das Gelernte wieder einmal gebrauchen kann. Als Spiele-Designer zum Beispiel.

Tomb Raider



Eine resolute Dame mit knackiger Oberweite ist immer gut. Kleinere Rätsel und altbewährte Ansicht von schräg hinten auch. Die ideale Basis. Dazu geben wir einfach ...

+

Pokémon



... knuddeliges Viehzeug zum Sammeln und Tauschen. Man sieht ja auf Deutschlands Schulhöfen, wie gut das funktioniert. Irgendwas fehlt aber noch. Genau, wir brauchen noch ...

+

Unreal Tournament



... actionlastige Duelle in fantasievollen Arenen. Was im alten Rom und auf jeder Lan-Party ein Hit ist, kann auch bei uns nicht verkehrt sein. Und siehe da, wir haben ...

=

Zanzarah



... ein innovatives Spiel ohne eine einzige innovative Idee. Das soll Funatics erst einmal einer nachmachen.

fehligt das Lösch-Kommando. Im Laufe des Spiels legen Sie sich auf diese Weise einen hübschen Vorrat an verschiedenen Feen an, die Sie im fertigen Spiel natürlich auch online gegen andere menschliche Mitspieler einsetzen können. Ähnlich wie im Einzelspielermodus

> Natürlich dürfen Sie auch **online** gegen andere Spieler antreten.

lenken Sie dort die kleinen Wesen in typischer Ego-Shooter-Perspektive durch diverse Arenen und heizen Ihrem Gegner ordentlich ein. Vor dem Kampf sollten Sie eine möglichst ausgeglichene Streitmacht aus Ihrem Feen-Paket zusammenstellen – zwar dürfen Sie während der Schlacht die Kontrolle wechseln, dies kostet allerdings unnötig Zeit und oft genug auch den Sieg.

Jochen Gebauer: *Ich mag Cocktails – besonders, wenn sie so gut abgeschmeckt sind wie Zanzarah. Das Rez... äh ... Konzept ist ungewöhnlich, aber stimmig, die Grafik eine Augenweide und die verschiedenen Feen wecken Sammelwut. Na dann Prost!*

Häuslich • Die verschiedenen Gebäude der magischen Welt können natürlich auch betreten werden.

Die Stirn in Falten • Die aktuelle Stimmungslage kann dem Gesicht jedes einzelnen Zwerges angesehen werden. Diese beiden sind heiß auf einen Kampf.

wiggles

Grundversorgung • Gediegener Schwefel ist eine von insgesamt sieben Ressourcen, welche die Wiggles zum Aufbau und Erhalt ihrer Infrastruktur nutzen.

[FAKTEN]
Entwickler: SpieleEntwicklungs-Kombinat.ost
Vertrieb: Innonics
Preis: Noch nicht bekannt
USK: Noch nicht bekannt
Erscheint: Juni 2001
Online: www.wiggles.de

Vertikal graben sich herzallerliebst gezeichnete Zwerge in die Tiefen eines Bergwerks, richten sich häuslich ein und kämpfen gegen gar grässliche Gestalten. **Ist eine Mischung aus Tamagotchi und Dungeon Keeper zumutbar**?

W*iggles* ist eine Mixtur aus etlichen altbekannten Genres und einem wohldosierten Hauch Neuem. Man nimmt das Schicksal einer kleinen Zwergensippe in die Hand und führt sie durch das größte Abenteuer ihrer Geschichte. Niemand anderer als der nordische Sagengott Odin hat die Wiggles nämlich beauftragt, seinen entlaufenen Höllenhund Fenris wieder einzufangen. Der steckt gerade am Mittelpunkt der Erde und kann nur mit einer Kette aus Zwergenmetall wieder eingefangen werden. Wüsste Odin, dass Fenris ihn dereinst zum Anlass der Götterdämmerung verschlingen wird, würde er diesen Auftrag wohl nicht vergeben – da er es aber nicht weiß, wird der Spieler im Frühsommer gehörig zu tun haben.

Jede Menge Leben Auf einer einzigen, dafür außergewöhnlich großen Spielfläche (in *Wiggles* wird es keine Levels, Missionen oder ähnliches geben) wird der Spieler seine Jungs und Mädels durch vier verschiedene Welten graben und rund 100 Rätsel lösen lassen. Wie in üblichen Aufbaustrategiespielen muss der Spieler als Erstes für eine behagliche Umgebung und für eine Grundversorgung der ihm Anvertrauten sorgen. Hauptnahrungsmittel sind Pilze, die in den Stollen angebaut und nebenbei auch als Rauschmittel und Baumaterial genutzt werden können. Zwerge sind zwar nicht wählerisch, für gute Arbeitsleistungen und hohe Geburtenraten reicht es auf Dauer dennoch nicht, Zelte zur Verfügung zu stellen. Kneipen, Spielhallen, Bowlingcenter, Kampfarenen und vieles mehr müssen gebaut werden, wenn man die Knirpse bei Laune halten will. Wenn sie

> Die **fast persönliche Bindung zu den Zwergen** weckt Vaterinstinkte.



Hemmungslos • Nach Feierabend vergnügen sich die Wiggles in der Kneipe. Was von den Programmierern als kleine Feier geplant war, artet in der aktuellen Beta-Version in ein Saufgelage aus.



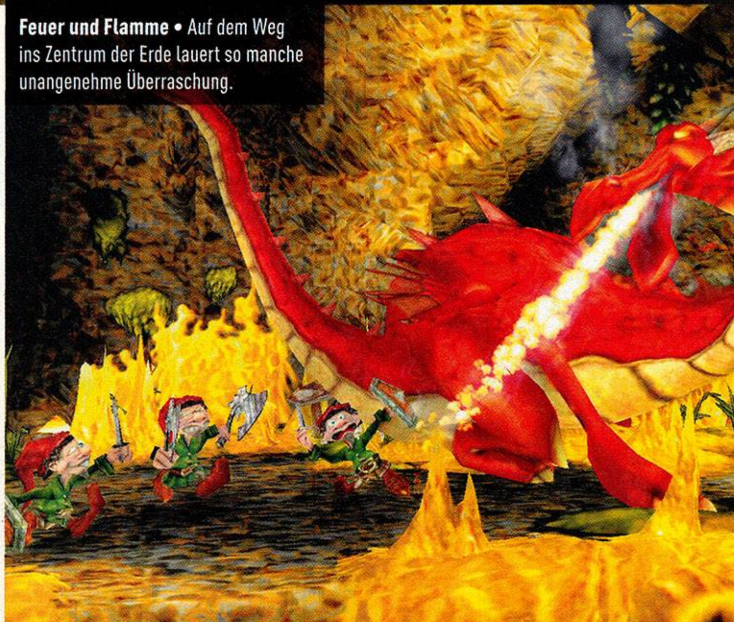
Architektentraum • Dieser vierstöckige Schacht dient einer kleinen Familie als Wohngebäude. Eine Hand voll Familien bildet den kompletten Stamm.

nicht gerade verkatert aus der Kneipe zum Dienst kommen, entpuppen sich gut versorgte Untertanen als wissbegierige Forscher, Bauarbeiter und Ingenieure. Jedem einzelnen Zwerg werden Sie vorschreiben können, wie lange er zu arbeiten und auf welche der etwa 40 Fachgebiete er sich zu spezialisieren hat. Das im Lauf seines Lebens erworbene Wissen wird ein Wiggle an seine Kinder vererben, womit nach und nach eine immer klügere und stärkere Zivilisation entsteht. Dies ist auch dringend notwendig, denn es müssen nicht nur neuzeitliche Maschinen für die Produktion des Hundehalsbandes entwickelt werden, auch militärisch geht es ziemlich schnell zur Sache. Denn neben den Wiggles sind auch vier weitere Zwergenstämme mit der Wiederbeschaffung Fenris' beauftragt worden, zudem treiben sich in den Untiefen des Bergwerks Trolle und Drachen herum.

Tiefes Mitgefühl Da rund 20 Zwerge völlig ausreichend sind und man daher jeden einzelnen seiner Wiggles von Kindheit an kennen wird, ist man bestrebt, Einzelschicksale zu vermeiden. Kämpfe werden ganz anders ablaufen als beispielsweise im technisch ähnlichen *Dungeon Keeper*. Anstatt große Armeen aufzubauen und als Kanonenfutter zu missbrauchen, wird man eher im *Commandos*-Stil vorgehen: Fallen oder Hinterhalte aufbauen und einzelne Gegner mit einer Übermacht bekämpfen.

Harald Wagner: *Wer sich von der Knuddelgrafik nicht abschrecken lässt, kann bei Wiggles auf ein anspruchsvolles und gleichzeitig unterhaltsames Strategiespiel hoffen. Wer die Zwerge hingegen viel zu niedlich findet, um sie in einen Kampf zu schicken, wird immerhin ein Terrarium voller Zipfelmützen-Tamagotchis erhalten.*

Feuer und Flamme • Auf dem Weg ins Zentrum der Erde lauert so manche unangenehme Überraschung.



Trautes Heim • Die Junggesellenbude ist erst mit Fernsehgerät und Hamster komplett eingerichtet. Letzterer kann durchaus als Nahrung missbraucht werden.



Boxenstopp • Vor größeren Aktionen sollte der Fluchtwagen entsprechend präpariert sein.

Sex sells • Was wäre die Unterwelt ohne schöne Frauen. Mafia zeigt sich erstaunlich freizügig.

mafia

[FAKTEN]
Entwickler: Illusion Softworks
Vertrieb: Take 2
Preis: Noch nicht bekannt
USK: Noch nicht bekannt
Erscheint: 4. Quartal 2001
Online: www.mafia-game.com

Die ehrenwerte Gesellschaft sucht **ehrenwerten Nachwuchs**. In einer Zeit des Niedergangs erleben die Familien ihre Blüte und so Sie bereit sind, **etwas zu riskieren**, können auch Sie ganz oben mitspielen – oder einbetoniert in der Bay landen.

Waffenmarkt • Zur eigenen Sicherheit sollte man nie unbewaffnet aus dem Haus gehen. Der örtliche Waffenhändler berät Sie gerne.

Die Familie vergisst nicht und niemand kann behaupten, sie wäre undankbar. Nachdem Sie mit Ihrem Taxi zwei Mitglieder der Gesellschaft vor einem anderen Clan gerettet haben, steht Ihnen das Tor zur Unterwelt offen. Drei Familien kämpfen um die Macht in Lost Heaven, einer amerikanischen Metropole in den 30er-Jahren. Alkoholschmuggel, Schutzgelderpressung, Korruption und Raubüberfälle sind an der Tagesordnung und von nun an Ihr Geschäft. Die Stadt und deren Umgebung umfasst ein Areal von über 30 Quadratkilometern. Auf diesem Gebiet haben die Entwickler mit viel Liebe zum Detail die 30er-Jahre wieder zum Leben erweckt. Hunderte von einmaligen Gebäuden wurden nach Originalfotos konstruiert und auf den Straßen verkehren mehr als 60 verschiedene Fahrzeuge dieser Zeit. Auf diesen Fuhrpark können Sie für Ihre Aufträge natürlich zurückgreifen. Die 20 Missionen, die Sie im Verlauf des Spiels für Ihren Paten Don Salieri erledigen müssen, sollen actiongeladene Verfolgungsjagden zur Genüge enthalten.

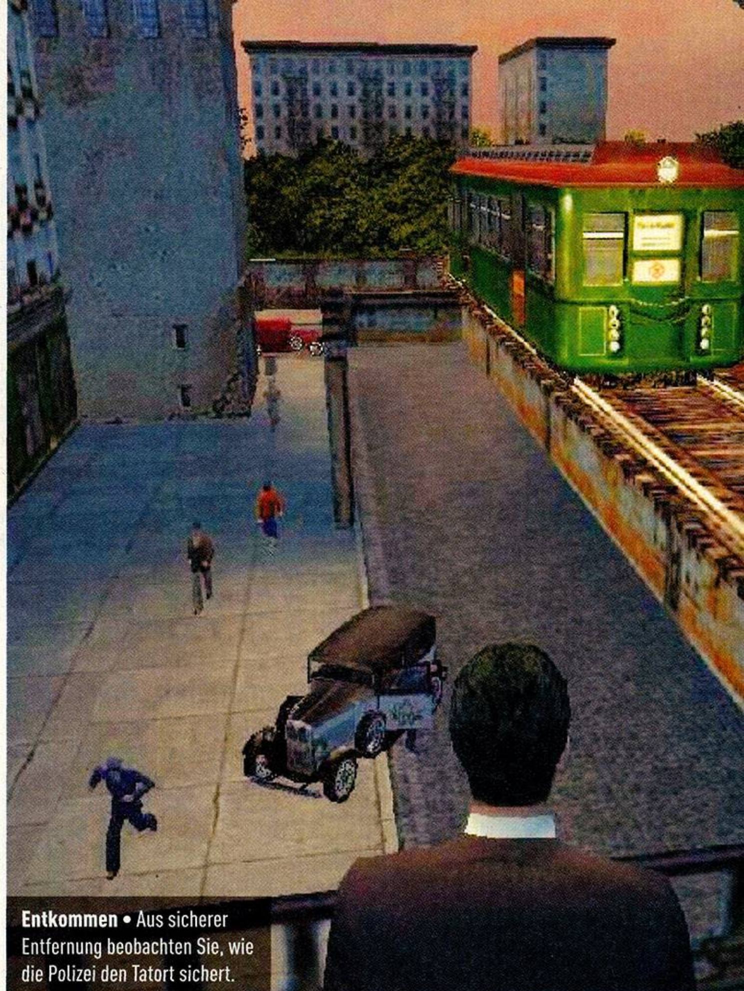
> Niemand steht ewig ungestraft **auf der falschen Seite des Gesetzes.**

Die Erben des Paten Sie können Lost Heaven und Umgebung natürlich auch auf eigene Faust erkunden, und so Sie nicht selbst fahren wollen, auf den städtischen Nahverkehr zurückgreifen oder zu Fuß gehen. Ihr Alter Ego steuern Sie dabei aus der Perspektive einer dritten Person. Zu entdecken gibt es eine ganze Menge: Eine belebte Innenstadt mit Wolkenkratzern soll es ebenso geben wie kleine Farmen in der Umgebung, verkommene Industriegelände, Slums, Villenviertel, Docks und einen Flughafen. Einige Dutzend Hauptgebäude sind komplett freibegehbar. Die Missionen decken vom einfachen Fahren eines Fluchtwagens über Banküberfälle,

Bandenkriege bis hin zu heimtückischen Attentaten die ganze Palette übler Unterweltmachenschaften ab. Ablaufen soll das ähnlich wie bei *GTA*. Hinfahren, Auftrag ausführen und sich anschließend vor einer Meute wilder Verfolger in Sicherheit bringen. Logisch, dass Sie so nicht nur Ärger mit den anderen beiden örtlichen Banden haben, sondern auch die Ordnungskräfte auf den Plan rufen. Im Interesse der Geschäfte sollte man aber versuchen, der Polizei nicht allzu oft in die Quere zu kommen. Das gilt selbst für Spazierfahrten: Wer gegen Verkehrsregeln verstößt, hat die Cops schneller an den Fersen der italienischen Lackschuhe, als einem lieb ist. Für unvermeidbare Zusammenstöße wird *Mafia* mit einem gut sortierten Waffenarsenal aufwarten, das die legendäre Thommy-Gun genauso führt wie den berüchtigten Colt 1911.

Eine Frage der Ehre Nebenbei gibt es noch eine äußerst komplexe Hintergrundgeschichte, denn niemand steht ewig ungestraft auf der falschen Seite des Gesetzes. Leider halten sich die Entwickler diesbezüglich bedeckt. Die Mehrspieler-Modi versprechen ebenfalls äußerst interessant zu werden. Vom einfachen Deathmatch bis hin zu Autorennen wird die komplette Palette des im Spiel Möglichen bedient.

Philipp Rohwedder: *Wenn Mafia hält, was der erste Eindruck verspricht, könnte es einer der Hits im Weihnachtsgeschäft werden. GTA 3 muss in jedem Fall mit mächtiger Konkurrenz rechnen.*


Entkommen • Aus sicherer Entfernung beobachten Sie, wie die Polizei den Tatort sichert.

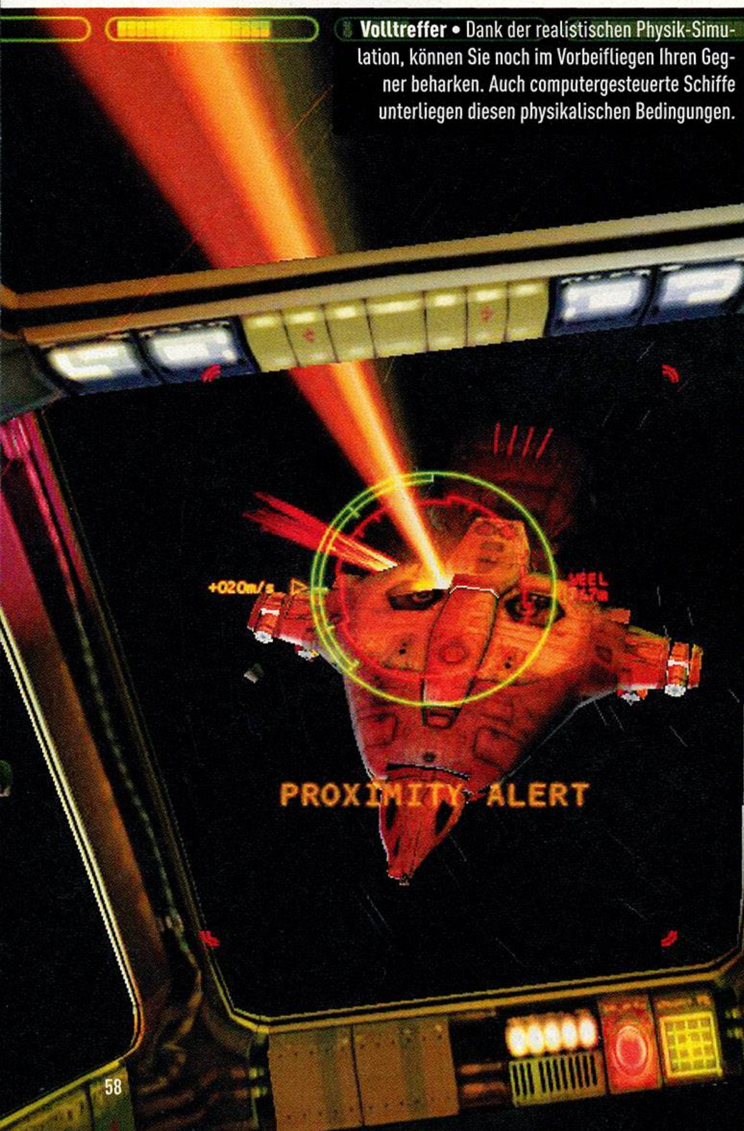
independence war 2
edge of chaos

[FAKTEN]
Entwickler: Particle Systems
Vertrieb: Infogrames
Preis: Ca. DM 90,-
USK: Ab 12 Jahren
Erscheint: Juni 2001
Online: www.edgeofchaos.net

Sie fühlten sich schon bei Starlancer **in den Weltraum katapultiert** und konnten nicht aufhören, an kilometerlangen Raumschiffen vorbeizufliegen? Dann freuen Sie sich auf Independence War 2 – Edge of Chaos!

Mit *Independence War 2* steht uns nämlich das Weltraum-Highlight dieses Jahres ins Haus. Wir spielten eine Preview-Version und können Ihnen sagen, dass der Weltraum noch nie so realistisch simuliert wurde und gleichzeitig so viel Spaß machte.

Neuer Grafik-Standard Die schlicht designten Schiffe bestechen durch ihre matt schimmernden Oberflächen und den hohen Detail-Grad. Je nach Oberfläche und Farbe des Schiffs reflektieren die Strahlen von fernen Sonnen oder gar von vorbeizischenden Lasern und Torpedos. Auch die Licht- und Partikel-Effekte von Antrieben und Explosionen setzen einen neuen Standard. Die Vielzahl der Himmelskörper wie Stationen und Meteoriten machen das



Volltreffer • Dank der realistischen Physik-Simulation, können Sie noch im Vorbeifliegen Ihren Gegner beharken. Auch computergesteuerte Schiffe unterliegen diesen physikalischen Bedingungen.


David gegen Goliath • Mit dem Schürf-Laser werden normalerweise Ressourcen abgebaut. Bei freier Schussbahn können Sie mit dieser Waffe auch stärkere Panzerungen durchbrechen.



Komfort im All • Dank des übersichtlichen Menüs können Sie alle Befehle per Joystick steuern, sei es der Autopilot oder die Befehle an Ihre Flügelmänner.



Eigenbau • Ihr Schiff können Sie nach Wunsch und Geldbeutel selber ausrüsten. Neue Laser, bessere Schilde, was auch immer der Markt bietet.

Raumgefühl perfekt, die Nebel im Hintergrund wirken äußerst plastisch und tragen viel zur grafischen Atmosphäre des Spiels bei. Ein weiteres Highlight ist das von Particle Systems entwickelte Physik-System, dem die Newtonsche Mechaniksimulation zugrunde liegt. Ausweichmanöver verzögern sich dadurch wegen der Massenträgheit. Vorausschauendes Fliegen ist also Pflicht. Computergesteuerte Schiffe müssen zudem mit den gleichen physikalischen Gesetzen zurechtkommen. So kann Ihnen ein feindlicher Kreuzer nicht dank übernatürlicher Beschleunigung entwischen. Das vermeidet Frust und macht Kämpfe im All glaubwürdig. Das „Verkehrsaufkommen" im Weltraum wird dynamisch generiert und sorgt für reichlich Begegnungen mit Piraten, Raum-Polizisten oder Händlern. Dank der benutzerfreundlichen Steuerung können Sie sich ganz auf Ihre Missionen konzentrieren. Das gesamte Menü-System des Spiels lässt sich per Coolie-Hat (Zusatz-Steuergerät am Joystick) steuern und erlaubt damit schnellen und einfachen Zugriff auf alle relevanten Funktionen.

> Das **offene Missionsdesign** erlaubt es Ihnen zu wählen, welche Aufgaben Sie erfüllen möchten.

Bernd Berheide: *Glückwunsch! Der zweite Teil der Weltraumsaga besticht in fast allen Punkten. Super Grafik, geniale Steuerung, eine mitreißende Hintergrundgeschichte sowie das gelungene Missionsdesign lassen kaum Wünsche offen. Wenn Particle Systems einige Bugs der Preview-Version in den Griff bekommt, verbringe ich den Sommerurlaub im Weltraum.*

Rache und Piraterie

Fünf Freunde. Die Outlaws Jafs, Lor, Cal, Az und Smith halten zusammen, komme was wolle.



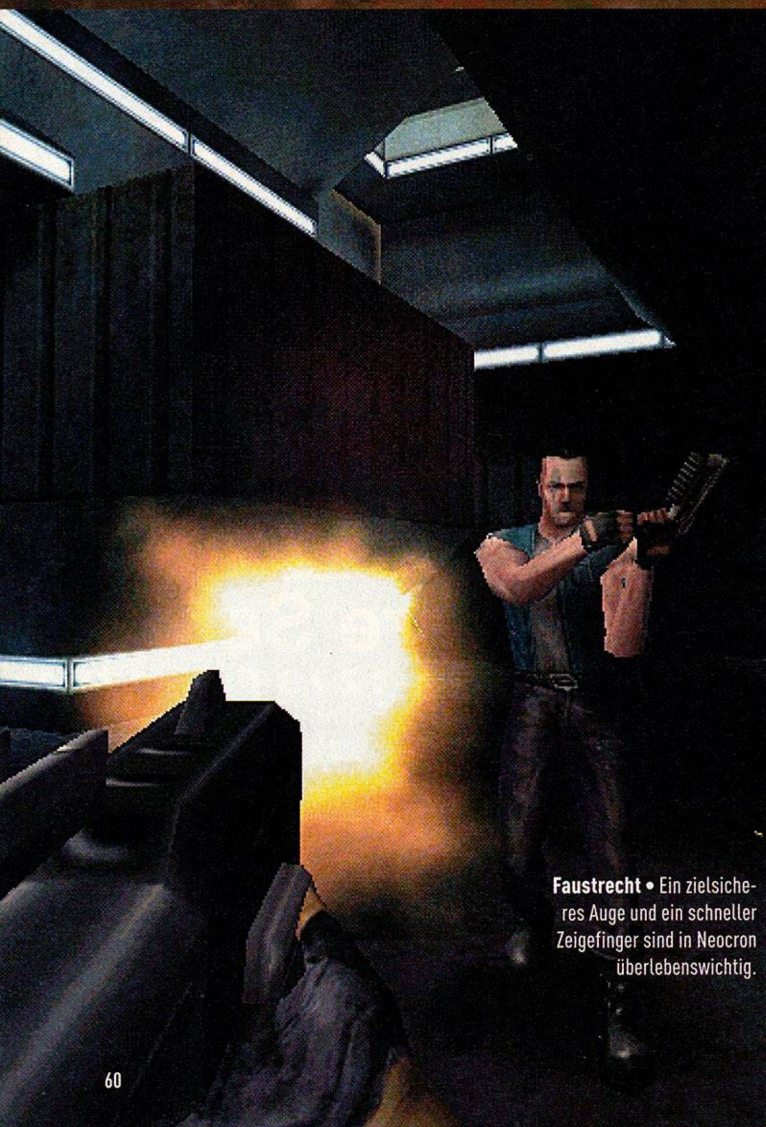
Als zehnjähriger muss Cal Johnston den Mord an seinem Vater miterleben. Er schwört Vergeltung und landet bei seinem ersten Versuch Rache zu üben in einer Strafkolonie. Nach 15 Jahren gelingt ihm und vier Freunden die Flucht. Diese Kompagnons können später dank ihrer Fähigkeiten als Händler oder Ingenieure verschiedene Aufgaben erfüllen. Nach seinem Ausbruch verdingen sich Cal und Co. als Piraten. Doch beschränken sich die etwa 50 Missionen nicht nur auf Plündereien und Raumkämpfe. Sie werden im Verlauf des Spiel etliche Aufträge annehmen, Handeln oder Rohstoffe abbauen. Durch exzellente Zwischensequenzen wird die Story vorangetrieben und die Charaktere erhalten Profil, was dem Spiel eine dichte Atmosphäre verleiht.

Cyber-Punks • Wie es sich für ein postapokalyptisches Szenario gehört, wird Neocron von allerlei skurrilem Gesocks bewohnt.

neocron

[FAKTEN]
Entwickler: Reakktor Media
Vertrieb: Noch nicht bekannt
Preis: Noch nicht bekannt
USK: Noch nicht bekannt
Erscheint: Ende 2001
Online: www.neocron.de

In einem deutschen Entwicklerlabor wird derzeit fleißig an einer ungewöhnlichen **Online-Mixtur** gebraut: In die Reagenzgläser wandern Extrakte aus düsterer **Science-Fiction** sowie **Rollenspiel-** und **3D-Action-Elemente**. Erste Spielproben verheißen einen gelungenen Spannungscocktail …

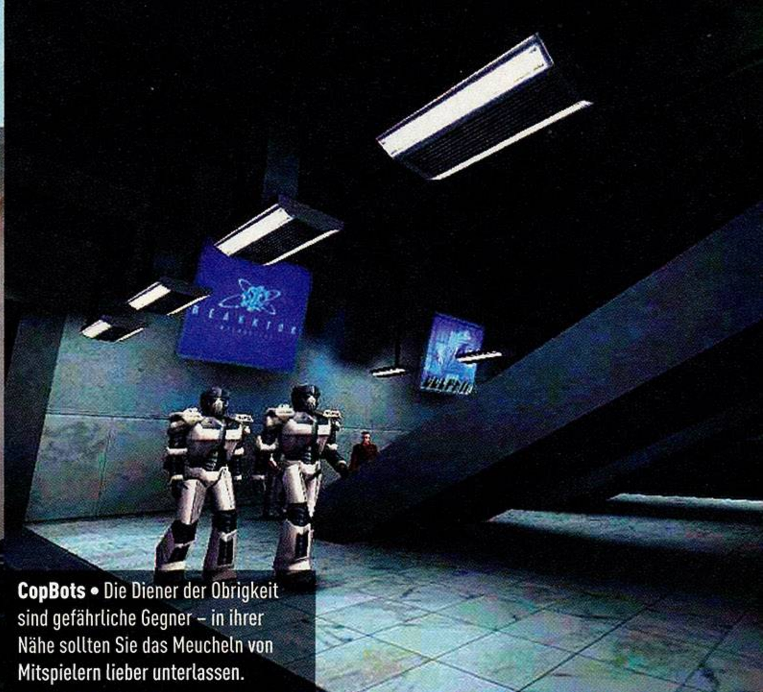


Faustrecht • Ein zielsicheres Auge und ein schneller Zeigefinger sind in Neocron überlebenswichtig.

Wir befinden uns im 27. Jahrhundert. Der Dritte Weltkrieg ist bereits Geschichte und die Menschheit hat auf der verwüsteten Erde wieder die eine oder andere Betonburg hochgezogen. Die Mega-City Neocron ist ein alles verschlingender düsterer urbaner Moloch, in dem – trotz aller Bemühungen der Ordnungskräfte und ihrer CopBots – außerhalb der gesicherten Zonen vor allem eines gilt: Das Recht des Stärkeren. Mord und Totschlag sind folglich an der Tagesordnung. Außerhalb der Metropole, in den so genannten Outlands, ist Anarchie sowieso oberste Tugend – Mutanten, Monster und gewissenlose Zeitgenossen haben hier das Sagen und machen von ihren Klauen und Waffen rücksichtslosen Gebrauch, um ihre Mittagstafel zu decken oder um in den Besitz eines schönen Paares Stiefel zu kommen.

Baukastenprinzip Wenn Sie in die Welt von *Neocron* eintauchen, müssen Sie sich zu Beginn für einen Charakter mit seinen speziellen Fähigkeiten entscheiden. Zur Wahl stehen die Klassen Psi-Mönch, Tank (Soldat), Privatschnüffler und Spion. Natürlich hat jeder dieser Charaktere eigene Stärken und Schwächen. So kann der Tank zwar hervorragend mit Waffen aller Kaliber umgehen und verfügt über eine ausgezeichnete Konstitution, ist aber Psi-Angriffen relativ hilflos ausgeliefert. Dem Spieler werden über Terminals Aufträge und Quests zugänglich gemacht. Bei der Auswahl können Sie bereits den Grundstein für die Entwicklung Ihres Protagonisten legen. Wollen Sie lieber Ihre Kunst in Handel und Spionage – Hacken ist eine Art Volkssport – beweisen, oder doch lieber an Ihrem Ruf als Scharfschütze arbeiten?


Rechtsfreier Raum • Mad Max würde sich in Outworld sofort heimisch fühlen – Anarchie und Überlebenskampf pur.

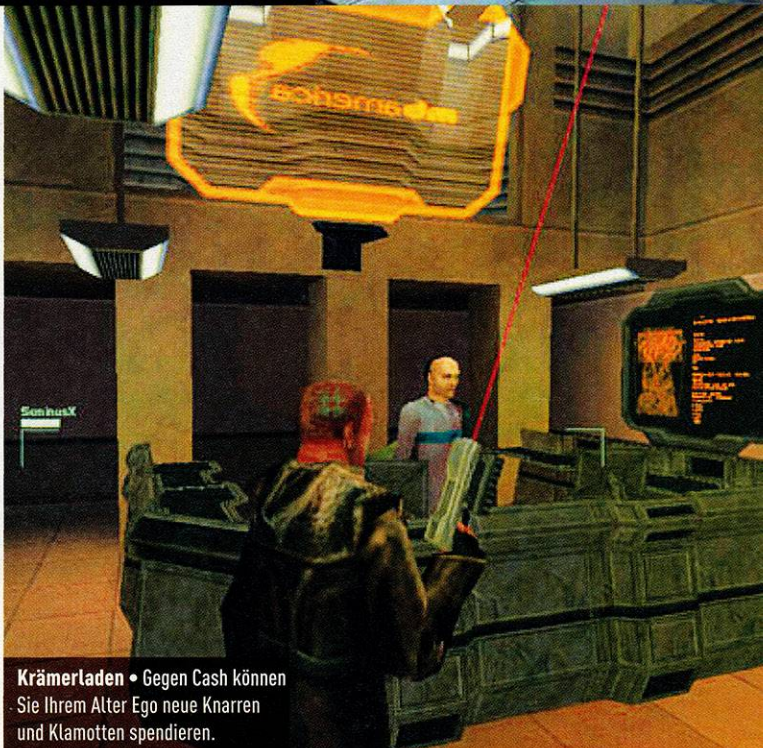

CopBots • Die Diener der Obrigkeit sind gefährliche Gegner – in ihrer Nähe sollten Sie das Meucheln von Mitspielern lieber unterlassen.

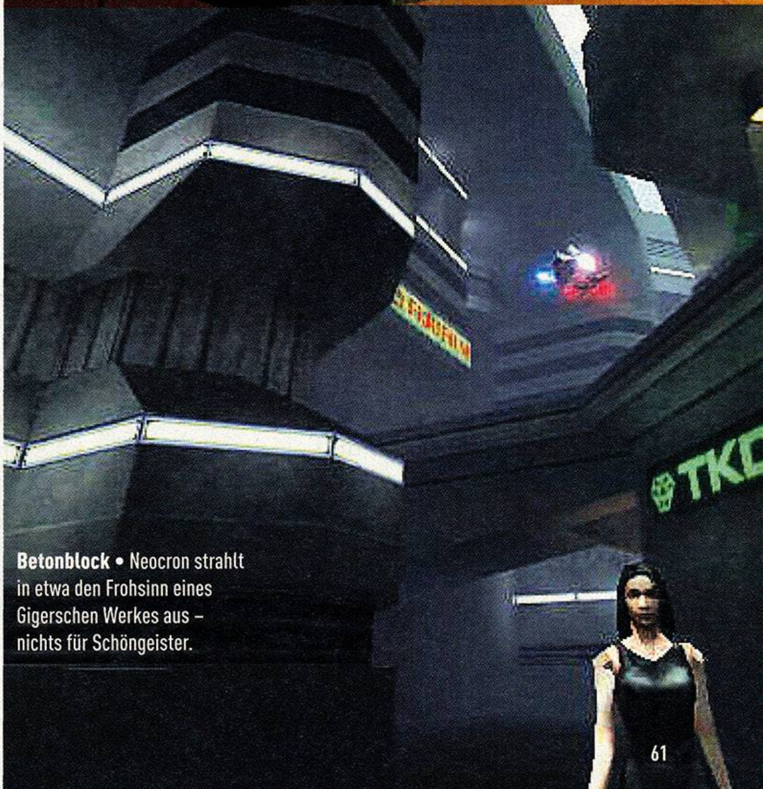
Aller Anfang Ihr Held betritt die Welt als Nobody. Dementsprechend beschränkt sind auch seine Fertigkeiten, die sich aber im Spielverlauf durch erfüllte Aufträge und gesammelte Erfahrungspunkte verbessern. So werden durch Training und reichlich Ausprobieren die Schießkünste Ihres Soldaten besser und die Psi-Kräfte des Mönches erlangen immer höhere Stufen, bis Sie schließlich ein wahrer Meister der Telepathie geworden sind. Die Verbesserung Ihres Protagonisten erfordert daher kontinuierliches Training und die Bewältigung angenommener Aufträge; je schwerer der Auftrag, desto mehr Erfahrungspunkte werden abkassiert. So kann Ihr Held sich z.B. in das Computersystem eines Großkonzerns einhacken, um wichtige Informationen zu eruieren und diese anschließend an den Meistbietenden weiterzuverkaufen – oder aber er bricht zu einer Rettungs- oder Erkundungsexpedition in die Outlands auf. Quests für alle Erfahrungsstufen, aus denen der Spieler je nach Fasson die passenden herauspicken kann, soll es in Hülle und Fülle geben.

> In den Outlands ist **Anarchie** oberste **Tugend** – Auge um Auge, Zahn um Zahn.

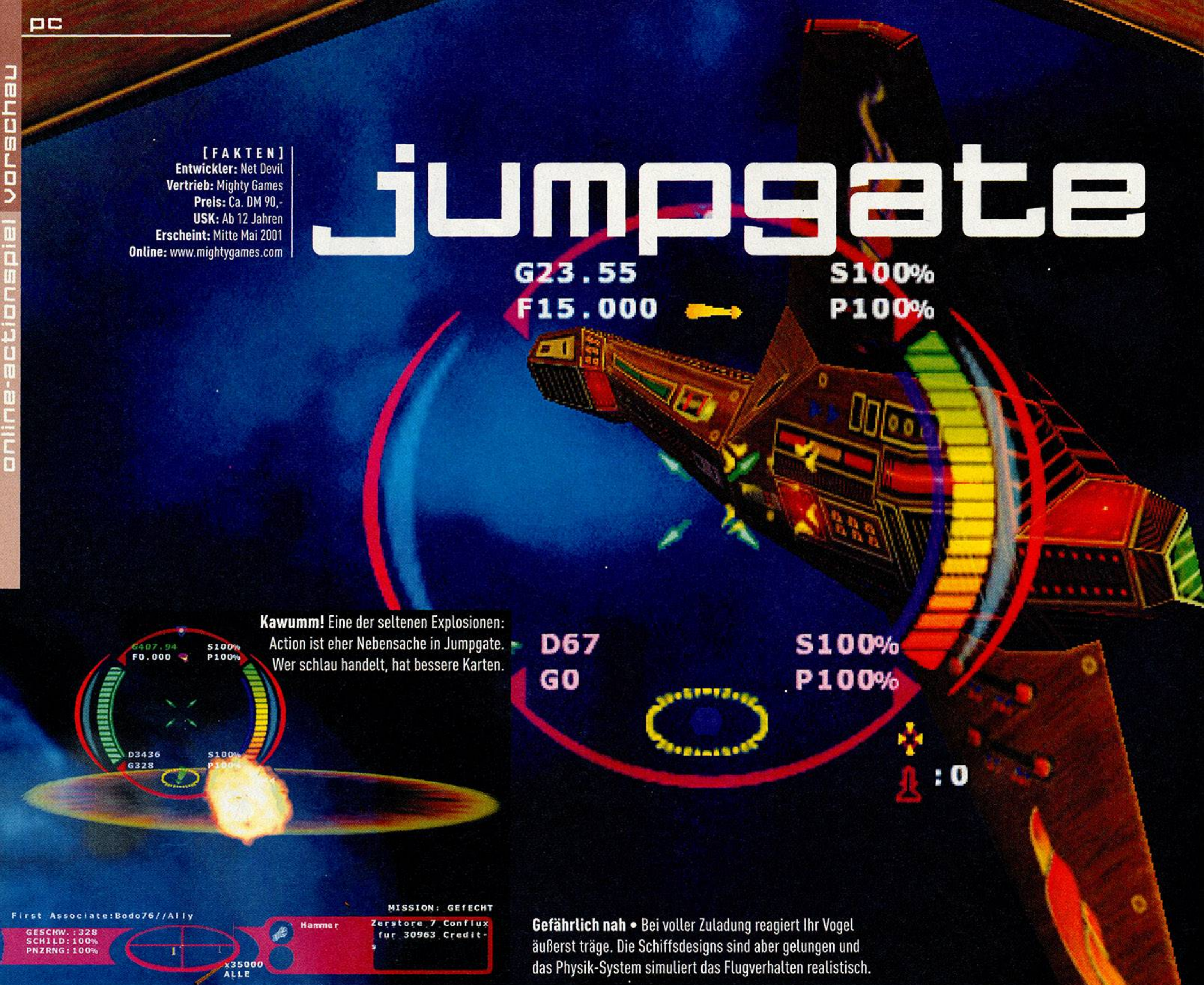
Beim Chirurgen Implatate sind eine weitere Möglichkeit, Ihren Kämpfer zu stärken – Allerdings gibt es diese nur gegen Cash. Bis schließlich ihr Protagonist durch technischen Schnickschnack wie eine verstärkte Skelettstruktur, Infarot-Augen etc. die Qualitäten eines Terminators erreicht, werden Sie lange Zeit viel Geld ausgeben müssen. Auch die Waffen werden technisch aufrüstbar sein. *Neocron* konnte nach der ersten Ansicht besonders durch die *Blade Runner*-artige Atmosphäre überzeugen – zum Glück wird es jedoch nicht pausenlos Wasser vom Himmel kübeln. Science-Fiction-Anhänger, denen das Ork- und Elfen-Gekloppe von Fantasy-Welten wie *Everquest* und *Ultima-Online* nicht zusagt, können sich auf reichlich düstere Action mit Tiefgang freuen.

Christian Klinger: *Neo heißt auf Griechisch neu, Cron bedeutet Zeit oder Ära. Ob Neocron wirklich eine neue Ära im Bereich der MMORPG einläutet, bleibt abzuwarten. Aber das Science-Fiction-Panorama und die Verschmelzung von Shooter-Elementen und Rollenspiel lassen einiges erhoffen.*


Krämerladen • Gegen Cash können Sie Ihrem Alter Ego neue Knarren und Klamotten spendieren.



Betonblock • Neocron strahlt in etwa den Frohsinn eines Gigerschen Werkes aus – nichts für Schöngeister.



Jumpgate

[FAKTEN]
Entwickler: Net Devil
Vertrieb: Mighty Games
Preis: Ca. DM 90,-
USK: Ab 12 Jahren
Erscheint: Mitte Mai 2001
Online: www.mightygames.com

Kawumm! Eine der seltenen Explosionen: Action ist eher Nebensache in Jumpgate. Wer schlau handelt, hat bessere Karten.

Gefährlich nah • Bei voller Zuladung reagiert Ihr Vogel äußerst träge. Die Schiffsdesigns sind aber gelungen und das Physik-System simuliert das Flugverhalten realistisch.

Seit über einem Jahr läuft der **Beta-Test** zu Jumpgate. Vor der Fertigstellung haben wir uns für Sie durch das riesige **Online-Universum** gekämpft, um herauszufinden, ob es sich auch wirklich lohnt, als Weltraum-Pilot durchs Internet zu düsen.

Stellen Sie sich vor, Sie sind mit Ihrer kostbaren Fracht seit über einer Stunde im Weltraum unterwegs und werden von schwer bewaffneten Jägern abgefangen. Dann ist es gut, wenn man Freunde hat, die einem aus der Misere helfen und die feindlichen Schiffe vom Himmel holen. Das ist es, was das Online-Spiel *Jumpgate* ausmacht: die Interaktion der Spieler untereinander. Man unterhält sich, trifft sich auf virtuellen Basen, handelt miteinander, bekriegt sich oder geht auf Alien-Jagd. Mit umfangreichen Maßnahmen vor allen auf der JOSSH (Jumpgate Operating System SHell) getauften Website wird die Verständigung unter den Piloten gefördert.

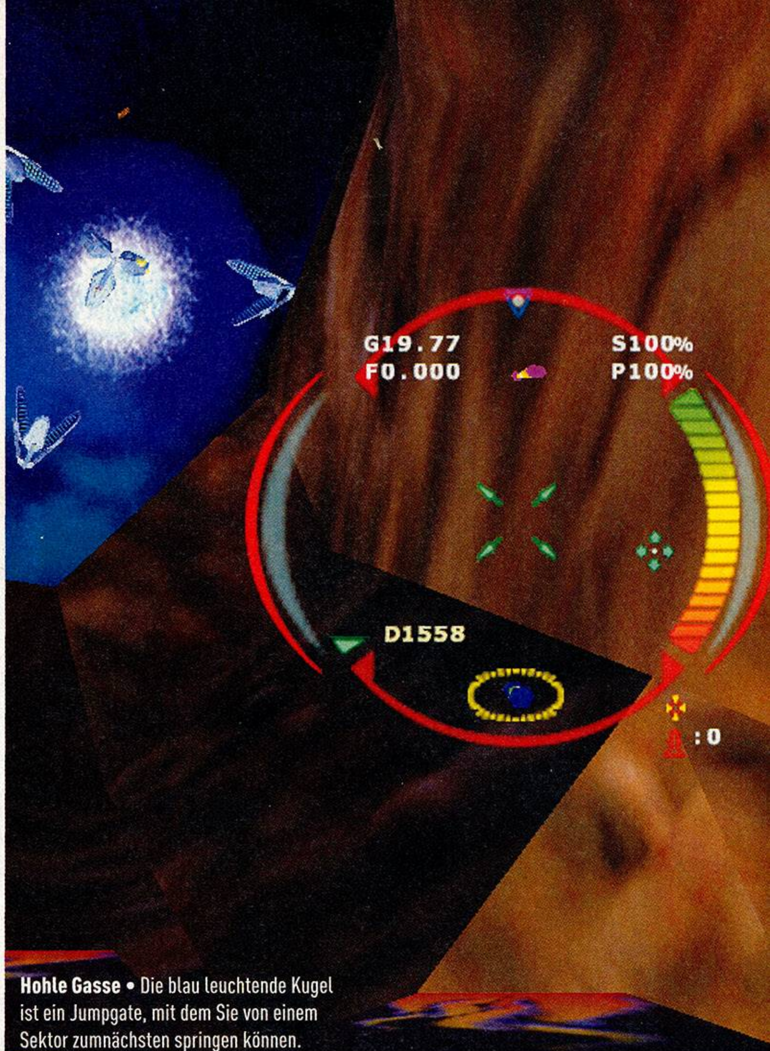
Große Galaxie Aufgebaut ist das *Jumpgate*-Universum aus derzeit 115 riesigen Sektoren, die miteinander durch die namensgebenden „Sprungtore" verbunden sind. In manchen der Sektoren befinden sich Basen, an die Sie andocken können, um aufzutanken und Handel zu treiben. Die gesamte Galaxie ist unter fünf Fraktionen aufgeteilt, die je nach Aktivität eine gewisse Anzahl der Sektoren kontrollieren. Bei drei dieser Fraktionen können Sie anheuern: Entscheiden Sie sich, ob Sie lieber Bergbau betreiben (Quantar), sich als Händler (Solrani) eine goldene Nase verdienen wollen oder doch den Schwerpunkt auf Raumkämpfe (Octavius) legen. Aufgrund der unterschiedlichen Ausrichtung haben auch die fraktionsspezifischen Schiffe Vor- und Nachteile: Die Quantar-Gleiter sind die schnellsten, dafür verfügen die Kreuzer der Octavius über bessere Waffen. Um ihre teure Fracht zu schützen, entwickeln die Solrani die wirksamsten Schilde. Das Wirtschaftssystem ist äußerst komplex und berechnet zum Beispiel Rohstoff-Preise in Echtzeit. Also machen Sie als Händler den größten Umsatz, wenn Sie Güter aus Überschuss- in Mangel-Gebiete transportieren.

Beschwerlicher Weg Bevor Sie aber im großen Stil Handel treiben können, drücken Ihnen die Entwickler viele Stunden mit mehr oder minder interes-

santen Missionen aufs Auge. Sie können aus acht Missions-Typen wählen, vom Ressourcen-Sammeln über Aufklärungs- bis hin zu Gefechts-Missionen wartet die übliche Weltraum-Missions-Palette auf Ihr Eingreifen. Zu Beginn lohnen sich fast nur Handelsmissionen, bei denen Sie Güter von einer Station zu einer anderen transportieren müssen. Je tüchtiger Sie sind, desto mehr Geld und Erfahrungspunkte erhalten Sie. Beides ist äußerst wichtig, um bessere Ausrüstung oder neue Schiffe zu erhalten. Das Schiff, welches Sie zu Beginn steuern, reicht nämlich gerade, um den Aliens zu entkommen – wenn auch nicht allen. In der Vollversion wird Mighty Games noch einen Story-Modus einbauen, in dem jeder registrierte Spieler eine monatliche Aufgabe bewältigen darf. Doch schon jetzt macht *Jumpgate* Spaß, allerdings müssen Sie für den zähen Start reichlich Geduld und Online-Zeit einplanen.

> Erst wenn Sie sich **in die höheren Ränge** gekämpft haben, macht Jumpgate richtig Spaß.

Bernd Berheide *Selbst in Everquest dürfen Sie als Anfänger schon Kämpfe gewinnen, bei Jumpgate müssen Sie sich gut 30 Spielstunden in Geduld üben. Dennoch: Wer Privateer und Elite mochte und Zugriff auf eine Flatrate hat, wird in den höheren Rängen Spaß haben.*



Hohle Gasse • Die blau leuchtende Kugel ist ein Jumpgate, mit dem Sie von einem Sektor zumnächsten springen können.

Home, sweet home • Die Hauptstation der Quantar. In den Stationen können Sie auftanken, Handel treiben und frische Waren einkaufen.

[FAKTEN]
Entwickler: Verant Interactive
Vertrieb: Noch nicht bekannt
Preis: Ca. DM 90,-
USK: Noch nicht bekannt
Erscheint: 4. Quartal 2001
Online: www.station.sony.com/planetside



Prachtvoll • Angesichts der beeindruckenden Grafikqualität stellt sich leise die Frage: Wurde da etwa heimlich nachbearbeitet?

Mit einer Hand voll Kameraden und einer **dicken Wumme** unter dem Arm durchs Dickicht kriechen... Bundeswehr? Sorry, Herr Verteidigungsminister – das können wir auch Kalorien sparender haben.

planetside

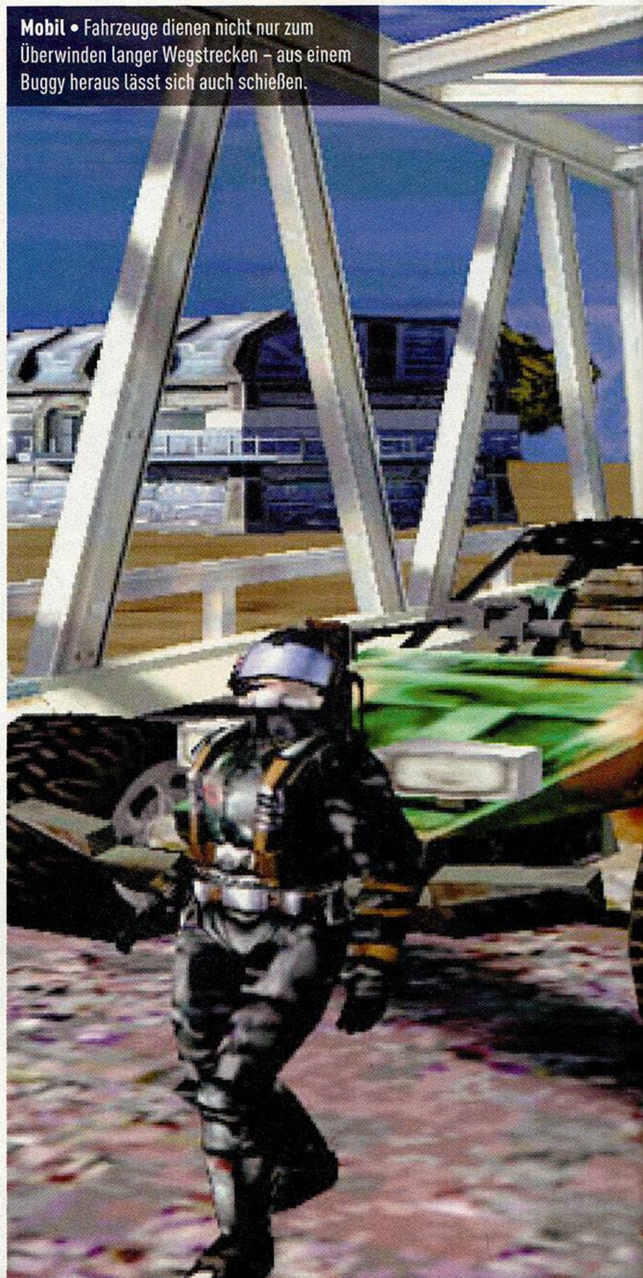
In San Diego müssen die Uhren wohl anders gehen. Da verbucht eine kleine Spieleschmiede mit ihrem ersten Online-Rollenspiel namens *Everquest* durchschlagenden Erfolg und anstatt das erwirtschaftete Kleingeld in den Erfolg versprechenden Nachfolger zu investieren, widmet man sich doch tatsächlich einem zweiten visionären Projekt. *Planetside* kombiniert die dynamische Spielumgebung eines Rollenspiels mit der rasanten Action eines Ego-Shooters und könnte mit diesem Konzept schon bald *Counterstrike* und Co. den Rang ablaufen.

Szenenwechsel: ein Planet irgendwo inmitten der Galaxis. Drei konkurrierende Imperien kämpfen um die Vorherrschaft. Als Spieler schlüpfen Sie in die Rolle eines einfachen Soldaten, der sich hohe militärische Ehren und bessere Ausrüstung an vorderster Front verdienen muss.

Karriereleiter Ob Sie nun im Team mit rund 3.500 anderen Spielern pro Server oder in bester Charles-Bronson-Manier alleine die Grenzen Ihrer Föderation verteidigen, bleibt Ihnen überlassen. Immer jedoch gilt: Je geschickter Sie sich im Umgang mit Ihren Waffen anstellen, umso schneller steigen Sie in der militärischen Hierarchie auf. Höhere Ränge wiederum bedeuten mehr Geld für Ausrüstung, neue Fähigkeiten und medizinische Implantate.

Falls Sie es leid sind, ständig aus der Ego-Perspektive die Gegend unsicher zu machen, hat *Planetside* einen beachtlichen Fuhrpark im Angebot. Das Augenmerk liegt hier zwar eindeutig auf Bodenfahrzeugen statt auf Hubschraubern und Kampfjets, aber wie sagt schon ein altes Sprichwort der Artillerie? „Hauptsache, der Sound ist geil."

Jochen Gebauer: *Ich warte sehnsüchtig auf Everquest 2 und die Spezialisten von Verant haben nichts Besseres zu tun, als Planetside zu entwickeln – so mein erster Gedanke. Die Tatsache, dass mich das eigenwillige Projekt dennoch völlig in seinen Bann gezogen hat, ist eigentlich das höchste Kompliment. Jetzt warte ich sehnsüchtig auf zwei Spiele. Das Leben kann wirklich gemein sein...*



Mobil • Fahrzeuge dienen nicht nur zum Überwinden langer Wegstrecken – aus einem Buggy heraus lässt sich auch schießen.

Lange wurde nur spekuliert, jetzt durfte auch gespielt werden. Auf Microsofts Hausmesse **Gamestock** konnten wir **die ersten Xbox-Spiele** für Sie antesten. Lesen Sie, auf welche Titel Sie sich am meisten freuen können.



Aberwitzig • Die Gespräche und Beratungen vor einem Rätsel zwischen Abe und Munch gehören zum Witzigsten, was in letzter Zeit programmiert wurde.

[FAKTEN]
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Oddworld Inhabitants
Vertrieb: Microsoft
Erscheint: USA: Herbst 2001
Europa: Frühjahr 2002
Online: www.oddworld.com

Platz 1: Munch's Oddysee

acht für

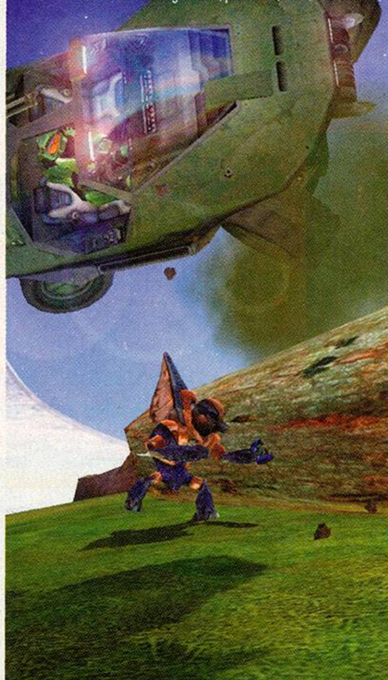


„Ein epischer Krieg hat begonnen. Wir sind auch nicht bloß auf den Mond geflogen, nur weil der da oben am Himmel stand. Es war ein technologischer Wettstreit, den wir jetzt bei den Konsolen erneut erleben."

Ed Fries, Vice President Microsoft Games

Platz 2: Halo

[FAKTEN]
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Bungie Software **Vertrieb:** Microsoft
Erscheint: USA: Herbst 2001 **Europa:** Frühjahr 2002
Online: www.bungie.com/products/halo/halo.htm



Zuerst die schlechte Nachricht: Das Entwicklerteam von Bungie Software um Mastermind Jason Jones verschwendet momentan kaum einen Gedanken an die PC-Version von *Halo*. Die gute: Die Xbox-Version soll dafür pünktlich erscheinen und verspricht ebenfalls spektakulär zu werden!

Halo ist eine Ringwelt irgendwo im Universum und Ihr Soldatentrupp soll dort nach technologischen Artefakten der Ureinwohner suchen. Dummerweise verfolgen die Covenants, eine fiese Alienrasse, genau das gleiche Ziel, Scharmützel sind also vorprogrammiert. Während Sie in der nach wie vor geplanten PC-Version im Team unterwegs sind, stapfen Sie auf der Xbox alleine los. Das Gewehr immer im Anschlag, erkunden Sie Außenwelten und stadtähnliche Innenlevels. Wie es sich für einen Shooter gehört, visieren Sie Ihre Ziele mit rund zehn verschiedenen Waffen jetzt aus der Ich-Perspektive an. Brav, Bungie! Sollten Sie mit einem Jeep oder Gleiter unterwegs sein, übernimmt der Computer die Bordkanone und Sie mimen den Piloten.

Steuer-Fahndung Unsere Eindrücke von der Gamepad-Steuerung waren zwiespältiger Natur. Zwar klappen die wichtigsten Manöver auch mit dem Pad reibungslos, gerade schnelle Richtungswechsel oder Kameraschwenks sind aber naturgemäß schwierig.



Dumm gelaufen • Wenn die Zergs Sie erst einmal so unter Beschuss nehmen können, ist zuvor etwas schief gegangen.

Klar ist schon jetzt: Bei diesem Action-Adventure können Sie sich auf ein Feuerwerk witziger Ideen, cooler Sprüche und abgefahrener Levels freuen.

Dynamisches Duo Zur Story: Amphibienwesen Munch ist ein bemitleidenswerter Kerl. Als einer der Letzten seiner Art muss er seine Königin aus der Gefangenschaft befreien, damit diese endlich ein paar Eier ausbrüten kann und Munch damit wieder Spielkameraden verschafft. Dummerweise kann sich Munch auf dem Festland nur mit einem Rollstuhl einigermaßen unfallfrei bewegen und wird erst unter Wasser zu einem flinken Zeitgenossen. Doch noch ist nicht alles verloren: Schließlich kann Munch seinen Freund Abe (bekannt aus *Abe's Oddysee*) überreden, ihm auf seiner Mission zu helfen.

Selten so gelacht Abe ist alles andere als eine Wasserratte, verfügt dafür aber an Land über Bewegungstalent. Durch das geschickte Wechselspiel zwischen beiden Charakteren hüpfen, kämpfen, schwimmen und hangeln Sie sich durch über 20 aberwitzige Levels, in denen Sie zahlreiche Rätselnüsse knacken müssen. In der ungewöhnlichen Welt lauert beinahe hinter jedem Baum und jeder Kiste eine Attacke auf Ihr Zwerchfell. Denn *Munch's Oddysee* nimmt sich und seine Welt gehörig auf die Schippe. Das perfekt durchdesignte Spielprinzip wird zusammengehalten von gediegener Technik. Auf einer Konsole waren derart feine Leveltexturen bisher noch nicht zu beobachten. Ebenfalls beeindruckend: die riesige Sichtweite in den Außenlevels und die geschmeidigen Animationen der Charaktere.

die xbox

Bleibt festzuhalten, dass sich Ego-Shooter halt doch mit der Maus am komfortabelsten steuern lassen – und die fehlt bekanntlich bei der Xbox. Entschädigt wird man dafür mit einem Feuerwerk an Sound- und Grafikeffekten. Wellen plätschern fotorealistisch an der Küste vor sich hin, die Texturen der Gebäude sind äußerst detailliert und bei Explosionen zerbersten Hunderte von Kleinteilen. Sehr schön! Konsolen-„*Haloisten*" brauchen übrigens nicht auf die Mehrspielermodi Deathmatch oder Teamplay verzichten. Bungie will diese Spielvarianten mithilfe eines teilbaren Bildschirms für bis zu vier Spieler umsetzen. Mal sehen, was da auf uns zukommt ...



Herausgeputzt • Dieser hübsche Kerl gehört zu den Covenants und bewacht mit seinem Lasergewehr einen der unterirdischen Bunker.

Nachgefragt

Zum Europastart der Konsole im Frühjahr nächsten Jahres führten wir ein kurzes Interview mit Microsofts Chef der deutschen Xbox-Division, Hans Stettmeier.

Gibt's inzwischen einen exakten Erscheinungstermin für Europa?

Hans Stettmeier: Den genauen Termin können wir dann nennen, wenn wir wissen, wie die Produktion in Europa läuft. Wir werden den Termin davon abhängig machen, dass wir genügend Ware für den Erstverkaufstag und eventuelle Nachbestellungen ausliefern können.

Wie viele Konsolen werden Sie denn zum Erstverkaufstag liefern?

Hans Stettmeier: Die genaue Zahl kann ich noch nicht nennen. Klar ist nach unserer Marktforschung aber jetzt schon, dass es sich um eine sechsstellige Zahl handeln wird.

Wo sehen Sie denn die typische Zielgruppe für die Xbox?

Hans Stettmeier: Die Xbox ist eine Highend-Konsole mit einem hohen Spielanspruch, also für Power-Gamer. Natürlich denken wir, dass auch viele Kinder oder 35-jährige Erwachsene Interesse an der Xbox haben werden. Die Primärzielgruppe liegt aber bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen zwischen 16 und 25 Jahren.

Einen Preis wollen oder können Sie uns immer noch nicht nennen?

Hans Stettmeier: Wir werden nicht den Fehler machen, jetzt einen Preis zu nennen, weil wir nicht wissen, wie das Preisgefüge zum Launch-Termin sein wird. Wir werden uns natürlich am Wettbewerb orientieren müssen, das ist eine Marke. Aber ich kann heute schon so viel sagen: Wenn es für die Xbox die angedachte Dimension an Spielen geben wird – und diese Tendenz ist heute schon erkennbar –, dann haben diese Produkte ihren Preis. Und diesen Preis ist jeder bereit zu zahlen, weil die Kunden in eine völlig neue Erlebniswelt eintauchen können.

Wie viele Starttitel wird es zum Erstverkaufstag in Deutschland geben?

Hans Stettmeier: Gute Frage. Ich lasse mich auf Prognosen von Games-Entwicklern, wann deren Titel fertig sein werden, ehrlich gesagt nicht mehr ein. Es sind 42 Titel in der Entwicklung, wir können also nahe an ein Dutzend Starttitel herankommen. Da lasse ich mich aber +/- 1, 2, 3 nicht festnageln. Klar ist, es werden Top-Titel sein und keine einfachen Portierungen.

Vielen Dank für das Interview!

Platz 3:

Amped: Freestyle Snowboarding



Cool Runnings • Bei Bäumen und Pisten erreicht Amped beinahe Fotorealismus, die Animationen wirkten in Seattle allerdings noch etwas abgehackt.

Beim Snowboard-Spektakel *Amped* geht es nicht vorrangig darum, Rennen zu gewinnen. Vielmehr sollen Sie vom Nobody zum gefeierten Star auf den Titelblättern diverser Szene-Magazine avancieren. Um das zu erreichen, stehen sechs Spielmodi zur Verfügung, in denen Sie unter anderem möglichst viele der rund 400 Stunts zeigen müssen, Ausscheidungs-Wettkämpfe gegen Profis bestreiten und Pflichtübungen absolvieren. Sieben realistische Bergareale dürfen Sie unsicher machen, Microsoft digitalisierte dafür etwa drei Quadratkilometer an Skipisten.

Genre: Sportspiel **Entwickler:** Microsoft **Vertrieb:** Microsoft
Erscheint: USA: Herbst 2001 **Europa:** Frühjahr 2002
Online: www.microsoft.com/games

Platz 4:

Azurik: Rise of Perathia



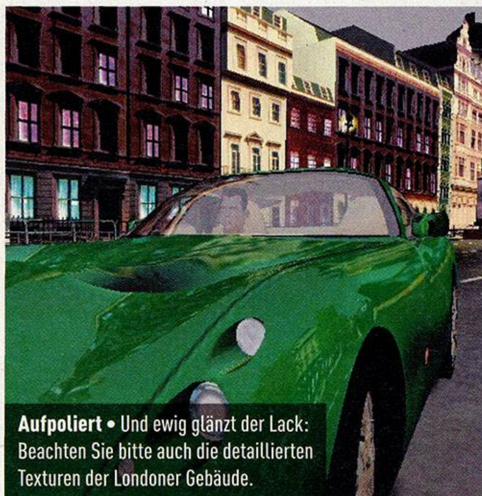
Aufgeladen • Bereit zum Gegenschlag: Der folgende Eiszauberspruch von Azurik soll das Lavamonster erstarren lassen.

Auf den ersten Blick sieht der gleichnamige Held des Spiels *Azurik* aus wie ein gigantisches Wattestäbchen. Das liegt an seinem blauen Teint und an dem merkwürdig geformten Kampfstab, den er mit sich herumschleppt. Doch wie es sich für ein ordentliches Action-Adventure gehört, kann Mr. Azurik damit gewaltig aufräumen und jede Menge Elementar-Zaubersprüche erzeugen. Die sehen nicht nur klasse aus, sondern lassen auch auf ein abwechslungsreiches Fantasy-Spiel mit interessanter Story, etlichen Monstern und jeder Menge Rätseln hoffen. Die farbenfrohe Optik war schon in Seattle mit Effekten voll gestopft und die pulsierenden Sphärenklänge des Soundtracks sorgten für stimmige Atmosphäre.

Genre: Action-Adventure **Entwickler:** Adrenium Games **Vertrieb:** Microsoft **Erscheint: USA:** Herbst 2001, **Europa:** Frühjahr 2002
Online: www.microsoft.com/games

Platz 5:

Project Gotham



Aufpoliert • Und ewig glänzt der Lack: Beachten Sie bitte auch die detaillierten Texturen der Londoner Gebäude.

Mit Bizarre Creations hat sich Microsoft einen der renommiertesten Entwickler für Rennspiele an Land gezogen. Immerhin gehen die Titel *Formula 1* (PC und PS1) sowie *Metropolis Street Racer* (Dreamcast) auf das Konto der Engländer. Da verwundert es nicht, dass Bizarre mit *Project Gotham* auch ein Rennspiel für die Xbox entwickelt. Rund 20 Oldtimer-Rennmaschinen dürfen Sie in etlichen Rennen durch die Städte London, Tokio, San Francisco und New York prügeln, Karrieremodus inklusive. Eine realistische Fahrphysik aller Autos soll eingebaut werden und wie fantastisch *Project Gotham* bereits jetzt aussieht, davon können Sie sich anhand des Screenshots überzeugen.

Genre: Rennspiel **Entwickler:** Bizarre Creations **Vertrieb:** Microsoft **Erscheint: USA:** Herbst 2001 **Europa:** Frühjahr 2002
Online: www.bizarrecreations.com

Platz 6:
Nightcaster


Hänsel und Gretel • Der Look von Nightcaster erinnert an Grimms Märchen.

Bei *Nightcaster* schlüpfen Sie in die Rolle des Zauberlehrlings Arran, der sich einer Standardaufgabe für Computerspiele-Helden widmen muss: Er soll die Welt vor dem Bösen retten. Im Verlauf seines actionreichen Abenteuers wird Arran ein ganzes Arsenal von etwa 50 Elementar-Zaubersprüchen erlernen, etliche Monster aus dem Weg räumen und seine Fähigkeiten nach und nach verbessern. Auffällig war, wie gut das automatische Kamerasystem des Spiels schon in dieser frühen Entwicklungsphase funktionierte, denn Arran steuern Sie aus der Dritten-Person-Perspektive. Unnötig zu erwähnen, das auch bei diesem Spiel die ganze Palette moderner Grafikeffekte zu sehen sein wird.

Genre: Rollenspiel **Entwickler:** VR-1 Entertainment **Vertrieb:** Microsoft **Erscheint: USA:** Herbst 2001 **Europa:** Frühjahr 2002 **Online:** www.vr1.com

Platz 7:
Fuzion Frenzy


Spiel Nr. 21 • Im Mini-Rennspiel Bumpercars „checken" Sie Ihre Gegner in Abgründe.

Fuzion Frenzy ist sicherlich kein klassisches Computerspiel, sondern vielmehr ein Partyspaß für die ganze Familie. Bis zu vier Spieler gleichzeitig können sich hier mit rund 45 Mini-Spielchen amüsieren, die sowohl kombinatorisches Geschick als auch Fingerspitzengefühl verlangen. Ach ja: Einige der Mini-Spielchen, die übrigens auch mit reichlich 3D-Effekten in Szene gesetzt werden, machten uns sogar Spaß.

Genre: Actionspiel **Entwickler:** Blitz **Vertrieb:** Microsoft **Erscheint: USA:** Herbst 2001 **Europa:** Frühjahr 2002 **Online:** www.microsoft.com/games

Platz 8:
NFL Fever 2002


Detailgenau • Schön: Auf den Helmen der Spieler spiegelt sich sogar die Stadionumgebung.

Wenigen „Exoten" dürfte bei *NFL Fever* das Herz aufgehen, die meisten deutschen Fans werden sich mit uns darüber ärgern, dass nicht gleich ein auch hier zu Lande populärer Sport den Sprung auf die Xbox schaffte. Doch was nicht ist, kann ja noch werden und damit wir wissen, was uns erwarten kann, lohnt ein Blick auf das Footballspiel. Erwartungsgemäß sieht dieses fantastisch aus und simuliert alle Mannschaften der amerikanischen Profiliga. Das Beste aber: Auch spielerisch erfüllt es alle Ansprüche, die man an ein modernes Sportspiel stellen kann. *NFL Fever* lässt sich sehr akkurat steuern und bietet deftige Actionkost sowie zahlreiche Statistiken. Mit dieser Ausstattung darf Microsoft gern auch andere Sportarten in Angriff nehmen.

Genre: Sportspiel **Entwickler:** Microsoft **Vertrieb:** Microsoft **Erscheint: USA:** Herbst 2001 **Europa:** Frühjahr 2002 **Online:** www.microsoft.com/games

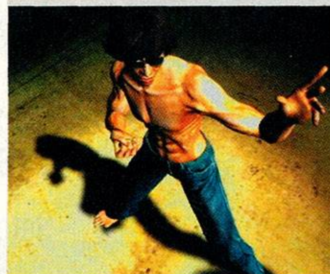


Fazit [christian bigge]

Gamestock hat es gezeigt: Microsoft macht Ernst und hat einige viel versprechende Titel in der Entwicklung. Vor allem: Keines der acht gezeigten Spiele fällt im Vorfeld durch das Güte-Raster, allen Titeln darf man Potenzial bescheinigen. Damit scheint Microsoft zum Xbox-Start besser gerüstet zu sein als seinerzeit Sony. Die Japaner werden aber mit *Gran Turismo 3, Metal Gear Solid 2* und *ISS Pro Evolution 2* für die PlayStation 2 schon bald echte Killer-Spiele aufbieten können, über die auch Hardware verkauft werden kann. Bleibt abzuwarten, ob Microsoft dagegenhalten kann.

Sega macht mit
Auf der Tokyo Game Show Ende März konnte sich Microsoft einen dicken Entwickler-Fisch angeln. Sega will für die Xbox elf Spiele entwickeln. Der ehemalige Mitkonkurrent will zunächst mit dem Rennspiel *Sega GT*, dem Skateboard-Spiel *Jet Grind Future Radio*, dem Action-Adventure *Panzer Dragoon* und dem Ego-Shooter *Gunvalkyrie* auf der Xbox für Furore sorgen.

Power-Prügler
Ebenfalls auf der Tokyo Game Show beeindruckten die ersten Bilder des Prügelspiels *Project K-X* die Fans. Das Spiel wird von Dream Factory entwickelt und soll Anfang nächsten Jahres erscheinen.



Für Skater
Activision wird *Tony Hawk's Pro Skater 2* für die Xbox verbessern. Ein Online-Modus, der Turniere über das Internet ermöglicht, soll in das für Frühjahr angekündigte Spiel integriert werden.

Spiel zum Film
Für den Herbst nächsten Jahres hat Infogrames das Action-Adventure *Mission Impossible 2* angekündigt, das auf dem gleichnamigen Kinofilm basieren soll.

Monsterhatz
Das Action-Adventure *Malice* von Argonaut Games soll einer der ersten nicht von Microsoft entwickelten Starttitel für die Konsole werden.



cebit
ein überblick für spieler

Hannover, eine Zwischenstation auf dem Weg in die Zukunft. Mit **8.106 Unternehmen** aus über 60 Ländern und einer Ausstellungsfläche von 422.109 m² setzte die **CeBIT** erneut Maßstäbe. Selbst wer sich vor Ort durch die überfüllten Hallen quetschte, vorbei an plastiktütenbepackten und broschürenbeschwerten Technologietouristen, konnte unmöglich alles sehen. Wir zeigen Ihnen einige der interessantesten Produkte, **innovative Neuentwicklungen und zukunftsweisende Hardwaretrends**.

DataPlay

Zukunft im Fünfmarkstück-Format

Imation präsentierte unter anderem seine neuen DataPlay-Medien. Die beidseitig beschreibbaren Datenträger, die ein Speichervolumen von 500 MB besitzen, sind ungefähr so groß wie ein Fünfmarkstück und funktionieren rein optisch. Einmal beschreibbar, sollen diese neben der Verwendung als PC-Massenspeicher auch in tragbaren MP3-Playern, Spielkonsolen und Digitalkameras zum Einsatz kommen. Die Markteinführung in Europa ist für das 2. Quartal 2002 geplant. Über die Laufwerke ist noch nichts Näheres bekannt.

Erscheint: 2. Quartal 2002 **Preis:** ca. $ 10,- (Medium) **Entwickler:** Imation **Online:** www.imation.com



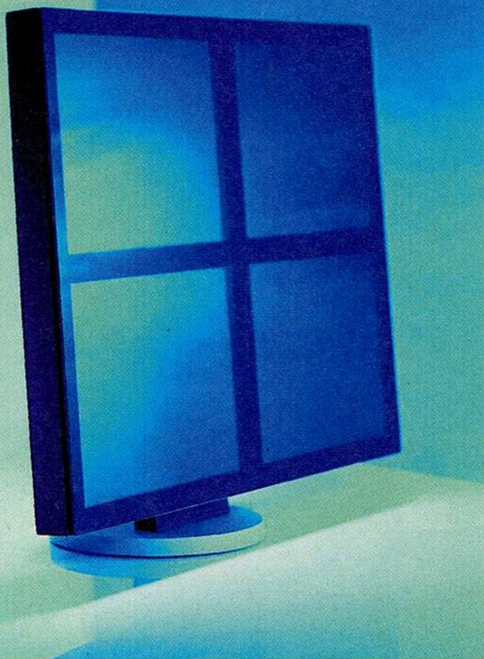


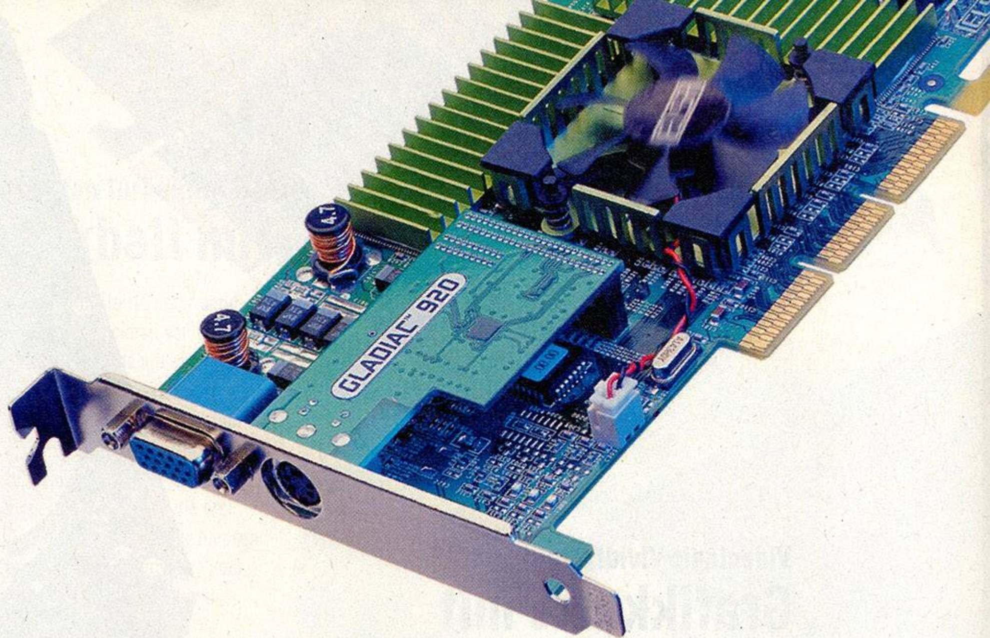
newsticker

Xircom stellte zwei **Bluetooth-Pico-Laptopcards** vor. Die RealPort2 sowie die CreditCard-Bluetooth haben eine Funkreichweite von 10 Metern und sind ab April im Handel zu finden. ••• Die Hongkonger Firma digital science will einen **Internet-DVD-Player** auf den deutschen Markt bringen. Der IS9012KA verfügt über ein internes 56-KBit-Modem und soll etwa 500 Mark kosten. ••• Samsung zeigte den ersten **19-Zoll-CRT-Monitor**, dessen Röhre zugleich verkürzt und planer ist. Der 950FS soll ab Juni zu haben sein und nur geringfügig mehr kosten als die normale Dynaflat-Version.

Diesen Monat :

Athlon 1,33 GHz	S. 71
Cordless MouseMan	S. 71
DataPlay	S. 70
Fritz! Bluetooth	S. 73
Gamesurround-Sound	S. 73
Gladiac 920	S. 71
Kensington TurboRing	S. 73
Mini-DVD	S. 73
Mermaid Ventura x4	S. 71
Videologic Vivid!XS	S. 72
WD Caviar 80GB	S. 72
Yamaha CRW2200E	S. 72





Gladiac 920

GeForce3-Platine

ELSA zeigte die erste GeForce3-Karte, die ab sofort in Serie produziert wird. Die Gladiac 920 verfügt über 64 Megabyte DDR-SDRAM mit einer mittleren Zugriffszeit von 3,8 ns bei einem effektiven Speichertakt von 460 MHz. Für entsprechende Multimediafähigkeit sorgt ein TV-Ausgang. Die Karte wird mit dem Spiel *Giants* in einer besonderen DirectX-8-Version sowie den endgültigen Nvidia-Treibern ausgeliefert. Der Preis der Karte wird bei DM 1.299,- liegen.

Erscheint: April 2001 **Preis:** Ca. DM 1.299,- **Entwickler:** ELSA **Online:** www.elsa.de

Mermaid Ventura x4

Breitwand-Feeling für Multitasking-Anwender

Mermaid stellte auf der CeBIT erstmals seinen Ventura-x4-Monitor vor. Das Monster-LCD verfügt über vier 15"-Displays, die getrennt über vier analoge Sub-D-Ports angesteuert werden. Zusammen verbrauchen die Screens um die 120 Watt, unwesentlich mehr als vier getrennte LCD-Monitore. Der Ventura x4 ist aber weniger für den Hausgebrauch gedacht, interessant ist er eher für Banken, Kommandoeinrichtungen oder Leitzentralen aller Art.

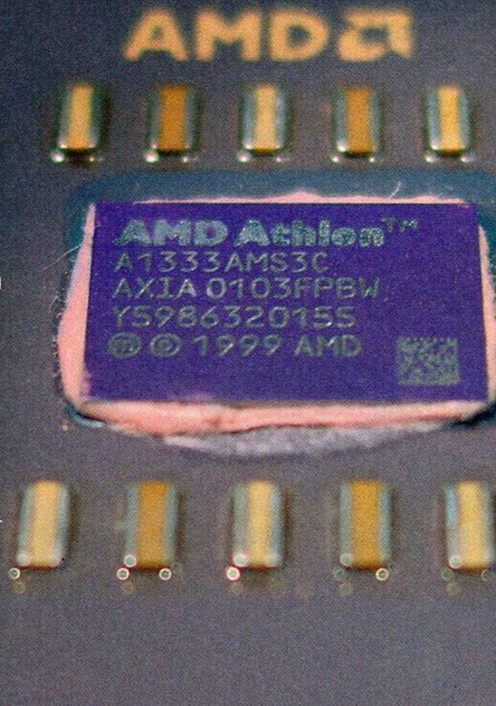
Erscheint: N. n. b. **Preis:** N. n. b. **Entwickler:** Mermaid **Online:** www.mermaid.dk

Athlon 1,33 GHz

Schwere Geschütze

AMD ließ es sich nicht nehmen, seinen neuen Athlon 1,33 GHz mit DDR-RAM zu zeigen. Laut Herstellerangaben bringt dieser bei verschiedenen Benchmark-Test bis zu 40% mehr Rechenleistung als die Konkurrenz mit ihren Pentium-4-1,5-GHz-Systemen. Wiederholt verwies AMD auf sein innovatives und durchdachtes Prozessor-Design, das momentan seinesgleichen sucht und es der Firma ermöglicht, ihre Führung im Technologiebereich auszubauen.

Erscheint: Bereits erschienen
Preis: N. n. b. **Entwickler:** AMD
Online: www.amd.de



Cordless MouseMan Optical

Optik ohne Kabel

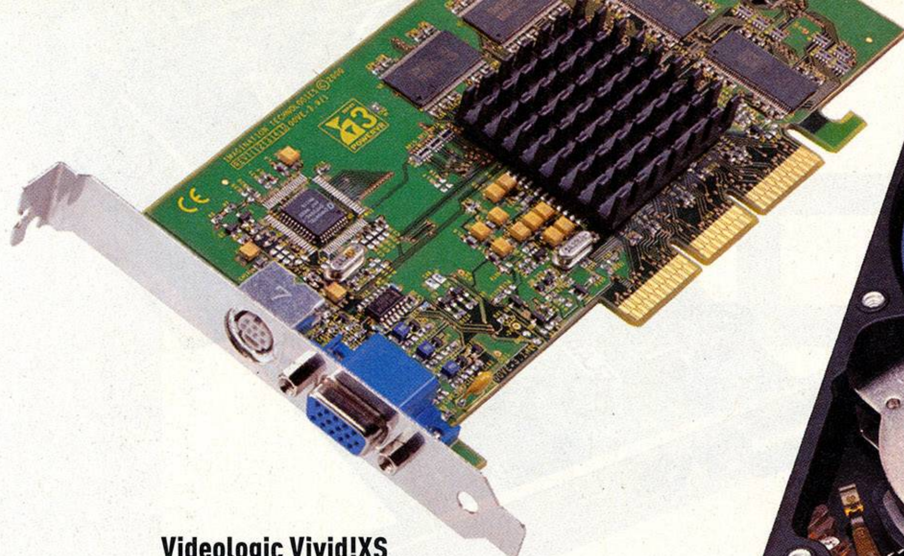


Logitech präsentierte seine erste optische Funkmaus. Um die Batterien zu schonen, wechselt die Maus, wenn sie nicht benutzt wird, in den Standby-Modus. Statt 1.500 Bildern pro Sekunde schießt der optische Sensor dann nur noch zwei. Ein Tastendruck oder eine Bewegung holt die Maus ins Leben zurück. Die Maus ist mit zwei Tasten und einem Mausrad ausgestattet und lässt sich über USB oder PS/2 anschließen. Der Ladenpreis wird bei ungefähr 140 Mark liegen.

Erscheint: Bereits erschienen
Preis: Ca. DM 140,- **Entwickler:** Logitech
Online: www.logitech.de

newsticker

LG bringt im Mai ein **22-Zoll-TFT-Display** auf den Markt. Der Flatron 295LE verfügt über eine Bildfläche von 474x296 mm und soll für unter DM 10.000,- zu haben sein. ••• Epson wird ab Mai für DM 599,- einen **Stand-alone-Fotodrucker** anbieten. Der Stylus Photo 895 arbeitet mit einer maximalen Auflösung von 2.880 dpi und kann über einen Adapter Daten von CompactFlash, Smartmedia, Memorystick und Microdrive ausdrucken, wobei eine Voransicht über LCD möglich ist. ••• Die neue OKI-C9000-Serie soll bis zu 21 Farb-DIN-A4-Seiten pro Minute drucken können. Die Bauweise ermöglicht **Ausdrucke bis zu A3.** Der Preis bewegt sich je nach Ausstattung zwischen DM 16.000,- und DM 24.000,-.





Videologic Vivid!XS

Grafikkarte mit Kyro-Nachfolger

Videologic zeigte die Vivid!XS. Die Grafikkarte benutzt den neuen Kyro-II-Chip und wird mit 32 MB Speicher, einem TV-Ausgang und dem Software-DVD-Player WinDVD angeboten. Der Kyro-II unterstützt DirectX-7-Pixel-Shading, Texturkompressionen, Environmental Bump Mapping und verbreitete Beschleunigertechniken wie alternative Bildberechnung. Sowohl Chip als auch Speicher werden voraussichtlich mit 166 MHz getaktet sein. Die Vivid!XS soll in Kürze im Handel erscheinen und um die 350 Mark kosten.

Erscheint: Bereits erschienen **Preis:** Ca. DM 350,-
Entwickler: Vivid! **Online:** www.videologic.de

Western Digital Caviar 80 GB

Flinker Riese

Mit einer 80-GB-**EIDE**-Festplatte wagt sich Western Digital in den Grenzbereich der für diese Schnittstelle möglichen Festplattengrößen vor. Die Geschwindigkeit von 7.200 Umdrehungen pro Minute ist dabei noch recht ordentlich. Damit liegt Western Digital vor Konkurrent Maxtor, der zwar auch eine 80-GB-Festplatte zeigte, welche jedoch nur mit 5.400 Umdrehungen pro Minute arbeitet.

Erscheint: N. n. b. **Preis:** Ca. DM 750,- **Entwickler:** Western Digital **Online:** www.westerndigital.de



mini-glossar

Bluetooth: Kommunikationstechnologie über UKW

EIDE: (Endhanced Integrated Device Equipment) Standard-Hardwareschnittstelle

SCSI: (Small Computer System Interface) Erweiterte Hardwareschnittstelle

ATAPI: (Advanced Technology Attachment Packet Interface) Hardwareschnittstelle für CD-Laufwerke

FireWire: Hochgeschwindigkeitsschnittstelle

Yamaha CRW2200E

Turbo Toaster

Yamaha stellte auf der CeBIT seinen 20x-Brenner vor. Ausgerüstet mit 8 MB Pufferspeicher und Burn-Proof-Technologie, soll der Brenner trotz der enormen Geschwindigkeit einen sicheren Schreibvorgang garantieren. Das Laufwerk soll in einer SCSI-intern-, einer **SCSI**-extern-, einer **ATAPI**-, einer **FireWire**- und einer USB-2.0-Version angeboten werden. Neben der 20-fachen Schreibgeschwindigkeit werden CD-RWs mit 10-facher Geschwindigkeit beschrieben und mit 40-facher Lesegeschwindigkeit gelesen.

Erscheint: Mai 2001 **Preis:** Ca. DM 300,- **Entwickler:** Yamaha **Online:** www.yamaha.de

newsticker

Das erste **Kombilaufwerk für DVD-R und DVD-RAM** kommt von Panasonic. Das ATAPI-Gerät kann sowohl 2,6-GB-, 4,7-GB- als auch 9,4-GB-DVDs beschreiben. Das Laufwerk soll ab September unter dem Namen LF-D311 im Handel sein. ••• Ab Mai soll Waitecs **24x-CD-Brenner** zu haben sein. Der Preis wird sich um die 340 US-Dollar bewegen. ••• Auch TDK hat einen **24x-Brenner** gezeigt. Der CyClone wird aber erst ab Juni zu haben sein. Der Preis steht noch nicht fest. ••• Fujitsu Siemens bringt ein 42-Zoll-Display auf den Markt. Das 42M5E ist 49 kg schwer und kommt vollständig ohne Kühlung aus. Der Preis wird zwischen 12.000 und 14.000 Mark liegen.



Kensington TurboRing

Trackball mit Scroll-Ring

Kensington stellte unter anderem einen Trackball vor. Das Eingabegerät wurde mit einem um den Trackball gelegten Ring versehen. Dieser hat die Funktion eines programmierbaren Mausrades. Ebenfalls frei über Software einstellbar sind die drei Funktionstasten. Angeschlossen wird das Gerät wahlweise über USB-Port oder PS/2-Stecker. Der Trackball wird für circa 149 Mark zu haben sein.

Erscheint: Bereits erschienen **Preis:** Ca. DM 145,- **Entwickler:** Kensington **Online:** www.kensington.com



Fritz! Bluetooth Card

Online ohne Kabel

AVM zeigte erstmals seine neue Produktreihe von Bluetooth-ISDN-Karten unter der Bezeichnung BlueFritz!. Die Karten ermöglichen den Zugriff auf die ISDN-Verbindung von jedem Punkt innerhalb des Sendefeldes aus, können aber auch weiterhin per Kabel angeschlossen werden. Ein ISDN Access Point, der an die Netzabschlussdose angeschlossen wird, fungiert als Sende- und Empfangsstation, über die mehrere Geräte die Verbindung zum Internet herstellen können.

Erscheint: 3. Quartal 2001 **Preis:** N. n. b. **Entwickler:** AVM **Online:** www.avm.de

Gamesurround Fortissimo II/Muse XL

Surround-Sound im Doppelpack

Hercules führte seine beiden Soundkarten Gamesurround Muse XL und Gamesurround Fortissimo II vor. Für die entsprechende Klangqualität sorgen Soundchips der Firma Cirrus Logic. Beide Platinen unterstützen alle gängigen 3D-Soundstandards wie DirectSound3D, EAX (1.0 /2.0) und A3D. Mikrofonanschluss, Gameport und zwei Stereoausgänge für vier Lautsprecher besitzen beide Karten, die Fortissimo II verfügt darüber hinaus über einen optischen Ein- und Ausgang sowie über einen separaten Kopfhörer-Anschluss. Der Preis für die Muse XL wird bei 89 Mark liegen, der Preis der Fortissimo II bei rund 140 Mark.

Erscheint: Bereits erhältlich **Preis:** Ca. DM 89,-/DM 140,- **Entwickler:** Hercules **Online:** www.hercules.com

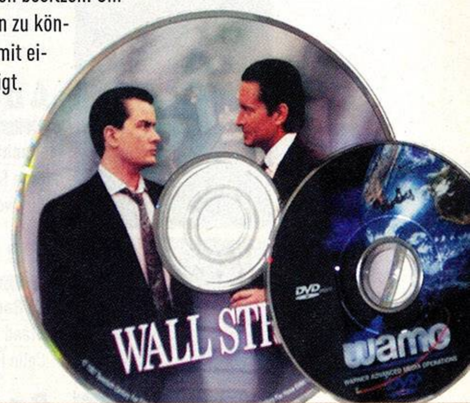


Mini-DVD

Kleine Leckerbissen

Die AOL-Time-Warner-Tochter Warner Music Manufacturing Europe (WMME) bringt demnächst eine verkleinerte DVD auf den europäischen Markt. Der Silberling im 3-Zoll-Format wird eine Spielzeit von 34 bis 60 Minuten besitzen. Um auf den Datenträger zugreifen zu können, wird ein DVD-Laufwerk mit einer besonderen Mulde benötigt. Für Besitzer herkömmlicher DVD-Laufwerke wird es spezielle Adapter geben, in welche die Mini-DVDs eingelegt werden.

Erscheint: Bereits erhältlich **Preis:** N. n. b. **Entwickler:** WAMO **Online:** www.wmme.de



newsticker

Innolabs stellte einen äußerst kommunikativen **Laptop** vor. Das 1,2 kg schwere Leichtgewicht kann Bluetooth, IrDA, WLAN, GSM,GPRS sowie FireWire senden, empfangen und verstehen. Je nach Ausstattung bewegt sich der Preis zwischen 1.500 und 2.500 US-Dollar. ••• Cherry zeigte das Cherry **CyBoard**, eine Tastatur mit 19 frei programmierbaren Hotkeys. ••• Tekram stellte unter anderem seine neue Produktfamilie im FireWire- und USB-Bereich vor – so zum Beispiel ein **Hub mit vier USB- und sechs FireWire-Schnittstellen**. ••• Kodak, Samsung und Ritek zeigten organische Displays, OLEDs. Diese Anzeigen sind dünner als alles bisher Dagewesene.

Die Redaktion

Den Überblick über unsere **Redaktions-Highlights** finden Sie in der unten stehenden Liste. Alle Top-Titel sind **nach Genres geordnet**. Bei diesen Spielen können Sie bedenkenlos zugreifen.

Christian Bigge
34 Jahre
Chefredakteur
Sportspiele, Rennspiele, WiSims
Highlight des Monats:
„Die Nachricht, dass Michael Jordan noch einmal sein NBA-Trikot überstreifen will. Ich kann von ‚His Airness' nicht genug bekommen."





Harald Wagner
30 Jahre
Stellvertretender Chefredakteur
Simulationen, Rennspiele, Online
Highlight des Monats:
„Der iMerge M1000. Endlich kann ich jeden Raum meiner 16-Zimmer-Wohnung individuell mit Musik berieseln lassen."

So wertet Game On!

Für alle Tests verwenden wir dezimale Schulnoten. Erstens kennt dieses System jeder, zweitens ist es sehr fein abgestuft. Möchten Sie dennoch wissen, wie sich unsere Noten in Prozentwerten darstellen, finden Sie in der Rubrik Aktuell eine Umrechnungstabelle.



Spielereferenzen



Actionspiel

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
NEU! MDK 2: Armageddon	**Bioware/Virgin**	**1,8**	**Ca. DM 120,-**	**PlayStation 2**
NEU! Star Wars: Starfighter	LucasArts/Electronic Arts	1,8	Ca. DM 120,-	PlayStation 2
Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	1,9	Ca. DM 85,-	Pentium 200, 32 MB RAM



Ego-Shooter

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
Half-Life	**Valve/Havas**	**1,6**	**Ca. DM 50,-**	**Pentium 200, 32 MB RAM**
Unreal Tournament	Epic/Infogrames	1,7	Ca. DM 30,-	Pentium 200, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Gunman Chronicles	Rewolf/Havas	1,8	Ca. DM 70,-	Pentium 133, 32 MB RAM



Action-Adventure

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
Deus Ex	**Ion Storm/Eidos**	**1,5**	**Ca. DM 80,-**	**Pentium 2 300, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte**
No One Lives Forever!	Monolith/Electronic Arts	1,7	Ca. DM 80,-	Pentium 2 300, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Ritual/Take 2	2,1	Ca. DM 75,-	Pentium 2 300, 64 MB RAM



Adventures

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
Flucht von Monkey Island	**LucasArts/Electronic Arts**	**1,8**	**Ca. DM 90,-**	**Pentium 200, 32 MB RAM**
Grim Fandango	LucasArts/THQ	2,0	Ca. DM 45,-	Pentium 133, 32 MB RAM
Discworld Noir	Perfect Ent./Infogrames	2,1	Ca. DM 50,-	Pentium 166, 32 MB RAM



Rennspiele

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
F1 Racing Championship	**Ubi Soft/Ubi Soft**	**1,6**	**Ca. DM 90,-**	**Pentium 2 300, 64 MB RAM**
Grand Prix 3	Microprose/Hasbro	1,7	Ca. DM 75,-	Pentium 2 266, 32 MB RAM
Colin McRae Rally 2.0	Codemasters/Codemasters	1,8	Ca. DM 80,-	Pentium 233, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte



Rollenspiel

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
Baldur's Gate 2	**Bioware/Virgin**	**1,6**	**Ca. DM 80,-**	**Pentium 200, 32 MB RAM**
Final Fantasy 9	Squaresoft/Infogrames	1,6	Ca. DM 100,-	PlayStation 1
Diablo 2	Blizzard/Havas	1,7	Ca. DM 75,-	Pentium 233, 32 MB RAM

Bernd Berheide
30 Jahre
Redakteur
Action, Ego-Shooter, Online
Highlight des Monats:
„Ich freue mich schon jetzt auf die E3. Endlich alle künftigen Spiele-Highlights zum Anfassen."




Christian Klinger
30 Jahre
Redakteur
Action, Ego-Shooter, Action-Adventures
Highlight des Monats:
„Das zur unterhaltsamen Tradition gewordene Hickhack um die Love Parade – ein Hoch auf die deutsche Kleinbürgerlichkeit."

Jochen Gebauer
22 Jahre
Redakteur
Rollenspiele, Strategie, WiSims
Highlight des Monats:
„Richard Garriotts ‚We created Worlds'-T-Shirt. Treffender kann man es nicht formulieren."




Philipp Rohwedder
21 Jahre
Redakteur
Adventures, Rollenspiele, Strategie
Highlight des Monats:
„Das Fraunhofer Institut, das MP3-Technologie mit dem Telefon verbindet. Endlich kann man auch mit ungeahnter Geschwindigkeit quasseln."



Der TOP OF Game On!

Besondere Produkte und besonders gelungene Internetseiten werden von uns ausgezeichnet – mit dem „TOP OF Game On!"-Award.

Die Produktauszeichnung ist eine echte Kaufempfehlung und nicht unmittelbar an eine Wertung gebunden. Prämierte Produkte sind qualitativ hochwertig und/oder innovativ.

Bei von uns prämierten Internetseiten sollten Sie unbedingt einen Blick riskieren. Sie zeichnen sich in der Regel durch Aktualität, Vielfalt und eine gelungene Navigation aus.





Simulationen

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
Die Sims	**Maxis/Electronic Arts**	**1,7**	**Ca. DM 80,-**	**Pentium 233, 32 MB RAM**
Crimson Skies	Zipper/Microsoft	1,8	Ca. DM 85,-	Pentium 233, 32 MB RAM
Gunship!	Microprose/Hasbro	2,1	Ca. DM 75,-	Pentium 266, 32 MB RAM



Sportspiele

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
ISS Pro Evolution 2	**Konami/Konami**	**1,4**	**Ca. DM 100,-**	**PlayStation 1**
NHL 2001	EA Sports/Electronic Arts	1,6	Ca. DM 80,-	Pentium 200, 32 MB RAM
NBA Live 2001	EA Sports/Electronic Arts	1,6	Ca. DM 80,-	Pentium 200, 32 MB RAM



Echtzeit- und Aufbau-Strategie

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
Black & White	**Lionhead/Electronic Arts**	**1,3**	**Ca. DM 90,-**	**Pentium 2 350, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte**
AoE 2: The Age of Kings	Ensemble Studios/Microsoft	1,5	Ca. DM 80,-	Pentium 166, 32 MB RAM
NEU! Tropico	PopTop Software/Take 2	1,8	Ca. DM 80,-	Pentium 300, 64 MB RAM



Rundenstrategie

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
Call to Power 2	**Activision/Activision**	**1,7**	**Ca. DM 80,-**	**Pentium 166, 64 MB RAM**
Jagged Alliance 2	Sir Tech/Topware	1,8	Ca. DM 20,-	Pentium 133, 16 MB RAM
Panzer General 4	SSI/SSI	2,0	Ca. DM 20,-	Pentium 233, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte



Wirtschaftssimulationen

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
Anstoss 3	**Ascaron/Infogrames**	**1,8**	**Ca. DM 80,-**	**Pentium 133, 32 MB RAM**
Rollercoaster Tycoon	Microprose/Hasbro	1,9	Ca. DM 50,-	Pentium 90, 16 MB RAM
Der Patrizier 2	Ascaron/Infogrames	1,9	Ca. DM 80,-	Pentium 2 233, 32 MB RAM



Online

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
Everquest	**Verant Interactive/Ubi Soft**	**1,5**	**Ca. DM 80,-**	**Pentium 166, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte**
Counter-Strike	Valve/Havas	1,6	Ca. DM 30,-	Pentium 200, 32 MB RAM
Indiziertes Spiel	ID Software/Activision	1,6	Ca. DM 50,-	Pentium 2 350, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte





Diesen Monat im Test:

Anstoss Action	S. 88
Battle for Dune	S. 84
Cultures Add-on	S. 94
Der Clou! 2	S. 106
Desperados	S. 98
Fallout Tactics	S. 92
Far Gate	S. 108
Original War	S. 104
Serious Sam	S. 110
Summoner	S. 90
The Sims – House Party	S. 96
Tropico	S. 76
Online: Tribes 2	S. 112
Der Rest vom PC-Fest	S. 114

Als Souverän über sein Volk zu herrschen, kennt man aus Computerspielen ja eigentlich zur Genüge. Aber einmal der richtige Bösewicht aus den Abendnachrichten sein, das ist neu und diesen Weg geht *Tropico*. Mit einer Insel und einem Haufen verarmter Untertanen machen Sie sich auf, um den Anschluss an die industrialisierte Welt zu schaffen. Da viele Wege zur Macht führen, dürfen Sie Ihrem Alter Ego zunächst die passende Vita zusammenstellen. Ob Sie nun einen linken Autor verkörpern, der durch einen Militärputsch ins Präsidentenamt gehievt wurde, oder Ihr Glück als alternder Popstar versuchen, den die CIA installiert hat, vieles ist möglich. Weil niemand unfehlbar ist, geschweige denn der nette Diktator von nebenan, müssen Sie sich neben sinnvollen Eigenschaften wie Finanzgenie oder hervorragender Diplomat noch ein paar kleine Fehlerchen ins Personalblatt schreiben lassen. Als Trunkenbold wanken Sie teilweise recht unbeholfen über das politische Parkett und die Kirche hängt Ihnen ständig am trockenen Hals. Ist als Schürzenjäger kein Rock auf der Insel vor Ihnen sicher, bringt das nicht nur Donna Alicia Negro auf eine

opico

[FAKTEN]
Entwickler: Pop Top Software
Vertrieb: Take 2
Preis: Ca. 90,- DM
USK: Ab 6 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.tropico.de

Macht ist alles, der Rest nur Detail. Würden Sie für Ihr Volk ein fürsorglicher Vater sein oder das Letzte aus Ihrem Land quetschen und sich dann mit der Gewinnerin der letzten Miss-Banana-Wahl in die Schweiz absetzen? Es ist Ihre Entscheidung, aber vergessen Sie nicht, **die Revolution frisst ihre Kinder.**

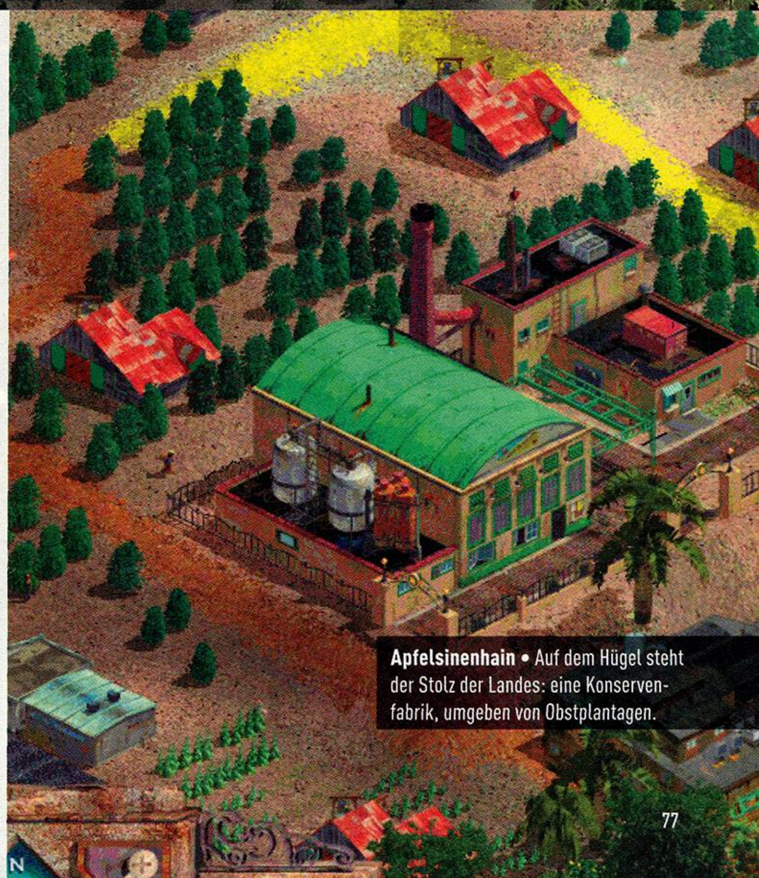


der vielen Palmen, sondern verdirbt auch Ihren Ruf bei den wahlberechtigten Frauen.

Beginn eines neuen Zeitalters

Die Charakterentwicklung sollte gut geplant sein, da alle Entscheidungen weit reichende Folgen für Ihre Karriere haben. Der Bauernführer sorgt logischerweise für ertragreiche Ernten, ist aber bei der Industrie nicht sonderlich gut gelitten. Als von der CIA installierter Usurpator mögen Sie zwar die Kapitalisten, allerdings sägen dann die Marxisten an Ihrem Thron. Es allen politischen Gruppierungen recht zu machen, ist sowieso unmöglich. Sie sollten also schon vor dem Beginn Ihrer Karriere überlegen, in welche Richtung sich Ihre Insel entwickeln soll. Zuerst müssen Sie sich aber um das Erbe Ihrer Vorgänger kümmern. Außer viel Sonne, Strand und ein paar Wellblechhütten um den Präsidentenpalast sowie einigen Farmen im Hinter-

> Billiges Amüsement unterhält die Volksmassen und **lenkt vom Klassenkampf ab**.



Apfelsinenhain • Auf dem Hügel steht der Stolz der Landes: eine Konservenfabrik, umgeben von Obstplantagen.


Urbanisierung • Die hässlichen Neubauten fressen sich in die ländliche Idylle.

(H)eiligkeit • Der Bischof stapft auf dem Weg zur Arbeit mitten durch die Ananasplantage.

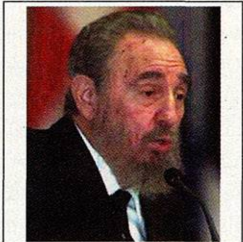
land gibt es nicht viel. Fast ein Paradies, aber so kann es natürlich nicht bleiben. Also reißen Sie ein paar Bauarbeiter aus ihrer wohlverdienten Siesta und lassen ein paar zusätzliche Farmen errichten. Einige Fischerhütten wären auch nicht schlecht. Da mit einem Haufen ungebildeter Tölpel kein Staat zu machen ist, brauchen Sie auch bald eine Schule, allein schon deshalb, weil für die meisten Arbeiten ein gewisses Maß an Bildung Voraussetzung ist. Spezialisten können zwar im Ausland angeworben werden, sind aber entsprechend teuer. Spätestens jetzt gibt sich ein Teil der Bevölkerung nicht mehr mit den Wellblechhütten zufrieden. Neue Häuser braucht das Land! Plattenbauten und Mietskasernen mit dem Flair chinesischer Satellitenstädte sehen zwar nicht eben gut aus, schaffen aber billigen Wohnraum. Für die Besserverdienenden können Sie Einfamilienhäuser und Villen in Strandnähe bauen. Eine Zweiklassengesellschaft ist ohnehin unvermeidbar. Ein paar Fabriken kurbeln die Volkswirtschaft an und verarbeiten Obst, Zucker oder Tabak in gewinnträchtige Exportartikel. Die Frachter, die für den Wahrenaustausch mit dem Rest der Welt verantwortlich sind, bringen – falls Ihre Insel attraktiv genug ist – Immigranten mit. Diese kommen nicht nur aus den benachbarten Inselstaaten, auch allerlei Aussteiger mit Geburtsorten wie Berlin oder New York klopfen an die Tür Ihres Einwanderungsbüros.

> Eine **Zweiklassen-Gesellschaft** ist unvermeidbar.

Die Stunde der Diktatoren

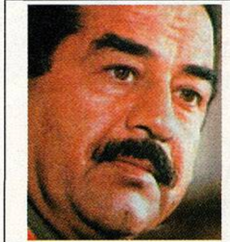
Was zeichnet einen guten Diktator aus? Können Sie sich mit den ganz Großen messen? Oder würden Sie ziemlich schnell an der ersten Laterne vor der Stadt baumeln, während die aufgebrachten Massen Ihre Sammlung exotischer Briefmarken plündern.

Fidel Castro – Der nette Opa der Revolution



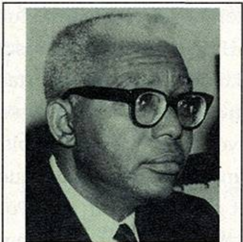
Trotz jahrzehntelangem Gerangel mit den USA noch immer im Amt. Er hat Kuba nicht eben in eine Insel der Glückseligen verwandelt. Ein Großteil der Bevölkerung liebt ihn trotzdem und das Land ist bei zivilisationsgesättigten Europäern dank singender Revolutionsrentner inzwischen Kult.

Saddam Hussein – Der Mann, vor dem die Welt zittert



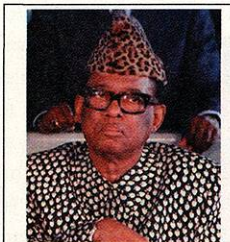
Hatte auf einmal die Macht und mag sie seitdem nicht mehr hergeben. Bekam im Golfkrieg ziemlich eine verpasst, nachdem er die Hand gebissen hatte, die ihn bis dahin gefüttert hatte. Gilt seitdem als Inbegriff des Bösen, schaffte es zu einigen Prestige-bringenden Gastauftritten in Kino und TV.

Francois Duvalier – Der Geist und die Dunkelheit



Papa Doc, wie er genannt wurde, kam Ende der 50er halblegal in Haiti an die Macht. Seine Position festigte er durch ominöse Voodoo-Praktiken und Massenexekutionen. Erstaunlicherweise starb er eines natürlichen Todes. Sein Sohn, Baby Doc, den er zu seinem Nachfolger ernannt hatte, musste 1986 nach Frankreich flüchten.

Mobutu Sese Seko – Der König ohne Volk



Der Mann mit der Leopardenfellmütze entdeckte Zaire als riesigen Selbstbedienungsladen. Über Jahrzehnte hinweg transferierte er um die 50 Milliarden Mark auf Schweizer Bankkonten. Seine Bevölkerung nahm er sozusagen nicht wahr. Als der Westen seine schützende Hand wegzog, jagten ihn diverse Rebellen aus dem Land.

Tropico

GRAFIKKARTENPERFORMANCE

low-end: Software, RIVA TNT, Matrox G400

Auflösung	BEDINGT SPIELBAR	SPIELBAR	OPTIMAL SPIELBAR
640x480		300 MHz, 500 MHz	700 MHz
800x600		300 MHz, 500 MHz	700 MHz

normal: Riva TNT2, Voodoo3

Auflösung	BEDINGT SPIELBAR	SPIELBAR	OPTIMAL SPIELBAR
800x600		300 MHz	500 MHz, 700 MHz
1.024x768		300 MHz	500 MHz, 700 MHz

high-end: GeForce2 MX, Voodoo5, GeForce2

Auflösung	BEDINGT SPIELBAR	SPIELBAR	OPTIMAL SPIELBAR
1.024x768			300 MHz, 500 MHz, 700 MHz
1.268x1.024		300 MHz	500 MHz, 700 MHz

Spielbarkeit: BEDINGT SPIELBAR – SPIELBAR – OPTIMAL SPIELBAR

INSTALLATION

Daten auf CD/Festplatte: 645 MB/880 MB

SOUND

Alle Sound- und Musikdateien liegen im MP3-Format vor.

EINGABEGERÄTE

Tropico wird hauptsächlich mit der Maus gesteuert. Die Tastatur bleibt Hotkey-Funktionen vorbehalten.

ONLINE

Webadresse des Spiels: www.tropico.de



Akku leer • Sind Ihre Bewohner überarbeitet und müssen noch dazu hungern, kann es schon vorkommen, dass sie einfach tot umfallen.

Der lange Marsch Gebäude platzieren Sie nach Wunsch in der Landschaft. Sobald einige Bauarbeiter Zeit haben, machen sie sich daran, Ihre Pläne auszuführen. Direkt steuern können Sie Ihre Einwohner nicht. So Arbeitsplätze frei sind und die Bezahlung stimmt, suchen sich Ihre Untertanen den Job selbst. Sie können lediglich die Menge an Arbeitern in einem Produktionsgebäude, die Bezahlung und die Arbeitsverhältnisse einstellen. Ein Vierzehn-Stunden-Tag wird bei entsprechender Bezahlung eventuell sogar in Kauf genommen. Damit das sauer verdiente Geld nicht unter einer Strohmatratze verrottet, sind ein paar Pubs und Nachtclubs in der Nachbarschaft platziert – denn billiges Amüsement unterhält und lenkt vom Klassenkampf ab, den Sie übrigens auch ins Nachtleben tragen können. Ein Dresscode schützt auf Wunsch die neue Oberschicht und die Touristen vor dem Unruhepotenzial Ihrer Arbeiter. Um diese im Zaum zu halten, können Sie sich wie jeder gute Despot der Medien als Popaganda-Instrument bedienen. Radio „El Presidente" jagt einen Großteil des Tages Ihre flammenden Revolutionsreden durch den Äther und eine regimetreue Zeitung macht ebenfalls gut Wetter für Ihre Politik. Wenn Sie Ihre Position für gefestigt genug halten, können Sie die Radio- und TV-Stationen auch andere Schwerpunkte setzen lassen. Ein Opernradio etwa steigert das Bildungsniveau, ein Fernsehkanal, der rund um die Uhr brasilianische Seifenopern sendet, spült Geld in den ständig klammen Sparstrumpf der Regierung. So richtig Bares bringen aber vor allen Dingen Touristen. Selbst die Rucksacktouristen aus den Billighotels kaufen begeistert jeden Plunder, Hauptsache authentisch. Die Luxushotels und Sportanlagen sollten Sie natürlich weit weg von Ihren Siedlungen platzieren, zu authentisch ist auch nicht gut ... Aber ein paar Polizeistationen können für ungestörte Urlaubsfreuden sorgen.

Kampf der Ideologien Ihre Bevölkerung gliedert sich in sechs Fraktionen: Marxisten, Kapitalisten, Militaristen, Intellektuelle, Religiöse und Umweltaktivisten. Abhängig von



Arbeitseinsatz • Am neuen Vier-Sterne-Luxus-Hotelkomplex wird letzte Hand angelegt.



Elendsviertel • Die Slums sind nicht eben die beste Wohngegend. Ein Militärposten sorgt für Ordnun


Arena • Das Stadion ist elend teuer, sorgt aber auch für viel Freude beim Volk und bei den Touristen.

den Missständen auf Ihrer Insel haben diese entsprechend viel oder wenig Zulauf. Liegt die Wirtschaft danieder, erstarken marxistische und religiöse Gruppen. Fühlt sich Ihr Volk unsicher, laufen sie mit offenen Armen zu den Militaristen über. Um die einzelnen Interessengruppen zufrieden zu stellen, gibt es diverse Möglichkeiten. So können Sie an den Schulen und Universitäten besondere Theologiestunden oder Wehrunterricht einführen. Billiger Wohnraum und hohe Löhne stellen die Marxisten ruhig und befriedigen Ihre Untertanen ganz ungemein. Damit es nicht zu einfach wird, hat aber auch alles seinen Nebeneffekt. Von erweitertem Religionsunterricht hält die Intellektuellenfraktion nicht viel, wenn Sie in den Kirchen marxistisch gesinnte Priester predigen lassen, vergrätzt das die Kapitalisten. Ein Drahtseilakt, der sich auch in der Außenpolitik fortsetzt. Mit Ihrer Inselrepublik können Sie sich bei einer der Großmächte, USA oder UdSSR, anbiedern, das bringt satte Entwicklungshilfe, verstimmt aber einige Fraktionen sowie die andere Weltmacht. Größtenteils nebenwirkungsfrei sind die Erlasse. So können Sie ein Ernährungsprogramm ins Leben rufen, ein Bildungsedikt anordnen oder die Karibischen Meisterschaften auf die Insel holen. Dummerweise kostet all das richtig Geld. Wenn Sie fest genug im Sattel sitzen, können Sie Ihre Regierung alle sieben Jahre durch mehr oder weniger freie Wahlen bestätigen lassen.

> Es allen politischen Gruppierungen **in Ihrem Reich** recht zu machen, ist unmöglich.

Der neue Mensch Neben all den Zugehörigkeiten zu verschiedenen Fraktionen hat jeder Ihrer bis zu 500 Bewohner auch seine ganz eigenen Befindlichkeiten und Probleme sowie eine individuelle Biografie. Wenn Sie Ihre Untertanen eine Weile im Auge behalten, können Sie eine ganze Menge mehr erfahren als aus den jährlichen Abschlussberichten. Dies kann aber auch ungeahnte Auswirkungen haben. So jammern Ihre Gefangenen so rührend, dass Sie schon nach zehn Minuten Zuhören eine Generalamnestie ausrufen. Überhaupt verfügen Ihre Insulaner über einen ganz erstaunlichen Wuselfaktor. Über mehrere Zoomstufen können Sie sich Ihren Bewohnern nähern, bis aus kleinen Figürchen erstaunlich gut animierte Figuren werden, die ihrem Tagewerk nachgehen. Auch ansonsten pendelt die Grafik, je nach Annäherungsstufe, zwischen praktisch und sehr hübsch. Lediglich ein paar mehr Gebäudestile hätten dem Stadtbild gut getan.

Wege des Ruhms Neben dem Endlosspiel beziehungsweise dem Spiel mit klaren Zielvorgaben wie „Schaffen Sie so viel Geld wie möglich auf Ihr Schweizer Nummernkonto" oder „Machen Sie die Insel zu einem Industrieland" gibt es noch diverse Szenarien. So müssen Sie eine Insel nach einem Erdbeben wieder aufbauen, einer Bananenrepublik zu Ruhm und Ehre bei Obstliebhabern verhelfen oder mit einem Cousin Fidel Castros eine kleine Republik so richtig ausnehmen. Bleibt am Ende nur ein Fazit: *Tropico* ist bunt wie das Leben, aber wesentlich lustiger.

Philipp Rohwedder: *Tropico bringt Verständnis für die Diktatoren dieser Welt. Böse, aber gerecht zu sein, macht richtig Spaß und der Lohn der Mühe ist keinesfalls zu verachten.*

kontrovers

„Sein Volk zu unterdrücken und auszubeuten, ist eigentlich ziemlich übel."
„Schon, aber erstens kann man ja nett sein und zweitens macht Bösesein einfach mehr Spaß."

„Warum kann ich nicht selbst mit dem Ausland handeln? Dann gäbe es bessere Preise."
„Auch das noch. Nein, genug ist genug – die vorhandenen Aktionen reichen völlig aus."

„All diese Fraktionen mit ihren Sonderwünschen, musste das wirklich sein?"
„Diese ständige Gratwanderung sorgt für Spannung und Abwechslung. Man muss eben umsichtig handeln."

wertung

Tropico

Mindestens: Pentium 300, 64 MB RAM, 8-MB-Grafikkarte
Empfohlen: Pentium 400, 128 MB RAM, 16-MB-Grafikkarte
Getestete Version: US-Verkaufsversion

MEHRSPIELER
Spieler pro PC: -
Netzwerk: -
Internet: -
Spieler pro CD: -
Mehrspielerwertung: -

+ Bis zu 500 Individuen
+ Folgenreiche Charaktergenerierung
+ Abgrundtief schwarzer Humor
– Uniformität der Bewohner
– Kein Mehrspieler-Modus

Grafik: 2,3
Sound: 2,2
Steuerung: 2,1

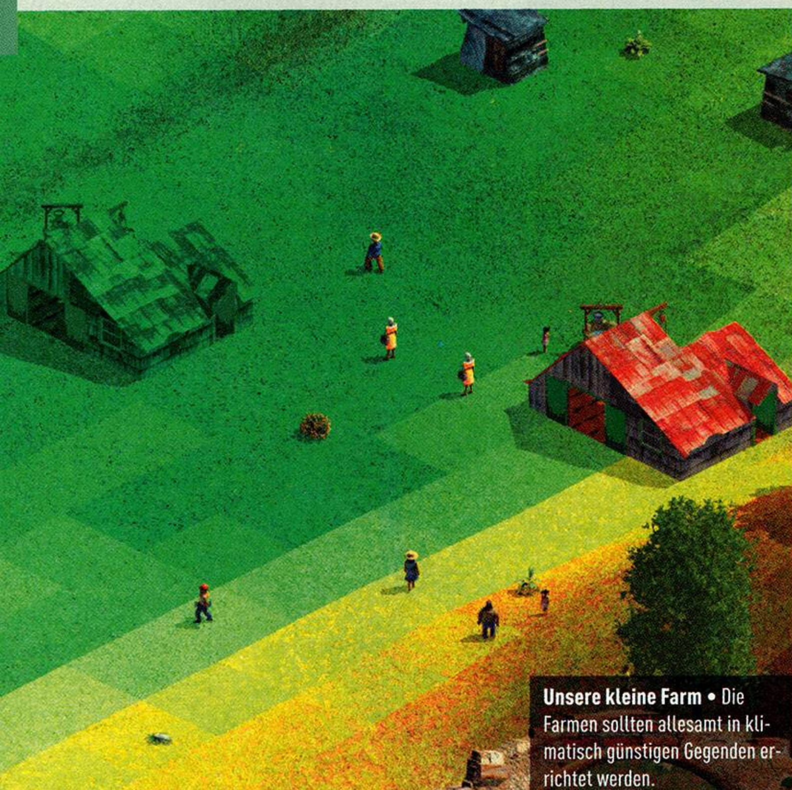
Tropico ist eine kleine Revolution. Wirtschaft und Politik, spaßig verpackt unter einer gemeinsamen Baskenmütze.

Spielspaß: 1,8

spieletipps

Wie lege ich den Grundstein zur Macht?

Zuerst einmal sollten Sie die Grundversorgung Ihrer Bevölkerung sicherstellen. Dazu bauen Sie mehrere Kornfarmen. Die Position muss so gewählt werden, dass die Gebäude einerseits schnell gebaut werden, andererseits in einem Gebiet liegen, in dem genug Regen fällt. Wenn Sie Plantagen errichten, achten Sie darauf, dass genügend Träger in der Nähe bereitstehen, die das Obst in die verarbeitenden Gebäude, wie Konservenfabrik oder Destillerie, transportieren.



Unsere kleine Farm • Die Farmen sollten allesamt in klimatisch günstigen Gegenden errichtet werden.



Lastesel • Die Träger transportieren Waren zwischen den einzelnen Stationen.

Wie finde ich geeignetes Personal?

Schulen und Colleges sind für das Erstarken Ihrer Insel unverzichtbar, da die meisten anderen Gebäude ausgebildete Arbeiter benötigen. Die Lehrer der ersten Generation müssen Sie wahrscheinlich einkaufen, wenn unter den Immigranten keine Personen mit Highschool- beziehungsweise College-Abschluss sind. In beiden Lehranstalten können Sie den Unterrichtsschwerpunkt verschieben. Allgemeinbildung, religiöse Erziehung oder Wehrertüchtigung können auf den Lehrplan gesetzt werden.



Bildungsburgen • In Highschool und College ziehen Sie die Elite Ihres Landes heran.

Wie komme ich zu Geld?

Touristen bringen Geld auf die Insel und je größer Ihre Hotelkomplexe sind, umso mehr Urlauber ziehen begeistert in das Kasino, die Nachtclubs und Kneipen. Achten Sie bei den teureren Hotels auch auf eine gesunde Entfernung zu den Armenvierteln der Einheimischen. Kriminalität in den Touristenzentren kommt nicht gut an. Eine antike Tempelanlage, die sich auf jeder Insel findet, sollte ebenfalls in Fußmarschreichweite sein. Die ersten Billighotels können übrigens problemlos auch in verkommenen Gegenden errichtet werden.



Touristenzentrum • Große Hotelviertel sollten überlegt geplant werden.

Absteige • Für den Anfang reichen Billighotels in der Innenstadt völlig.

tropico

Niemand hat jemals behauptet, Regieren sei einfach. Wir auch nicht! Damit Sie sich dennoch nicht gleich bei den ersten Versuchen eine blutige Nase holen, haben wir für Sie die wichtigsten Einsteigertipps zusammengefasst.

Wie fördere ich den Tourismus?

Sobald Sie genug Geld zusammenhaben, sollten Sie die Errichtung eines Flughafens in Auftrag geben. Wegen seiner Größe braucht er einige Zeit, bis er gebaut ist. Mit dem Ausbau des Flughafens können Sie sich hingegen Zeit lassen, bis die Touristenzahlen dies erfordern, da Waren auch weiterhin nur über den Hafen verschifft werden. In der Nähe Ihrer Hotelkomplexe sollten Sie außerdem noch ein weiteres Dock errichten, an dem nur Yachten anlegen.



Flugsicherung • Der Flughafen bringt Touristen nach Tropico und ist Voraussetzung für einige diplomatische Optionen.

Wo ist der Weg des geringsten Widerstandes?

Unzufriedene wird es immer geben. Eine brennende Flagge über dem Kopf eines Ihrer Einwohner signalisiert, dass er offen gegen Ihre Regierung protestiert. Starke Persönlichkeiten können ziemlich gefährlich werden, wenn sie zur Rebellion aufrufen, da sie andere Einwohner beeinflussen. Mit dem Militär sollten Sie sich auf jeden Fall gut stellen. Wärend alle anderen zu Rebelleneinheiten werden müssen, sind Soldaten bereits bewaffnet und zögern auch nicht, auf Ihren Palast zu schießen, wenn ihnen etwas nicht passt.



Aufrührer • Offener Protest gegen Ihre Regierung ist unschön, aber unvermeidbar.

Rädelsführer • Figuren mit grünem Pfeil sind starke Persönlichkeiten, die im Ernstfall Anführer einer Rebellion sein könnten.

Was braucht mein Volk zum Glück?

Für die körperliche und seelische Ausgeglichenheit Ihrer Untertanen sollten Sie Kliniken, Hospitäler, Kirchen und Kathedralen errichten. Die Krankenhäuser konzentrieren sich je nach Einstellung auf Zuwachs der Bevölkerung, allgemeine Vorsorge oder lebensverlängernde Altenmedizin. Wenn Ihre Bevölkerung gar zu langsam wächst und die Kirchenfraktion stark genug ist, können Sie per Verordnung auch empfängnisverhütende Mittel verbieten lassen.



Glaubenskrieg • Die Kathedrale ist der Stolz der religiösen Fraktion.

Gesundheitsreform • In jeder größeren Stadt sollten Sie ein Hospital platzieren. Ein paar Kliniken zwischendurch tun ein Übriges.

Wie sichere ich meine Stellung?

Im Zweifelsfall sollten Sie von Ihrer Macht Gebrauch machen. Gewerkschaften zu zerschlagen oder eine Ausgangssperre zu verhängen, ist zwar nicht eben fein, sichert aber Ihre Position. Einzelne Bewohner zu bestrafen oder zu bestechen, kann manchmal sehr viel effektiver sein. Aufständische einzusperren, ist schon hilfreich, bringt aber nicht mehr als sich beispielsweise die Zuneigung des Anführers zu erkaufen. Zur Not können Sie Gegner natürlich liquidieren, was aber Ihrem Ruf bei anderen Staaten und den Untertanen nicht eben zuträglich ist.



Exekutionskommando • Mit Hinrichtungen sollten Sie nicht allzu schnell bei der Hand sein.

Unspielbar • Jede andere als die Vogelperspektive bietet zu wenig Überblick. Dafür sind sämtliche Details der Einheiten erkennbar: hier kreisen Kreissägen.



emperor: battle for dune

[FAKTEN]
Entwickler: Westwood **Vertrieb:** Electronic Arts
Preis: Ca. DM 90,- **USK:** Noch nicht bekannt.
Erscheint: 14. Juni **Online:** www.westwood.com



Erfahrungswerte • Erfolgreiche Einheiten werden befördert und haben fortan größere Reichweiten und bessere Panzerung.

Echtzeitstrategie **von den ehemaligen Göttern des Genres**. Das kann ja eigentlich nur ein Meisterwerk sein oder wenigstens **ein solides Stück Handwerkskunst**. Doch Westwood fällt es wieder einmal schwer, dem einstigen Ruf gerecht zu werden.



Klasse statt Masse • Die Anzahl der unterschiedlichen Gebäude ist vergleichsweise gering. Eine gut ausgebaute Basis kommt mit nur fünf Bauwerken aus.

Dune. Der Wüstenplanet. Bereits zum dritten Mal ist er Schauplatz von Westwoods Echtzeitschlachten. Nachdem der versierte Spieler den Himmelskörper also schon etliche Male erobert hat, darf er es nun erneut versuchen. Bei *Emperor: Battle for Dune* haben es die Entwickler aber tatsächlich geschafft, in das altbewährte Spielprinzip neue Ideen einfließen zu lassen. Die erste Neuerung, auf die man trifft, ist die Anzahl der Parteien. Man hat die Wahl, auf Seiten der hoch technisierten Atreides, der rustikal ausgestatteten Harkonnen oder der gentechnikbegeisterten Ordos um die Vorherrschaft auf dem Planeten zu kämpfen. Jede Seite verfügt über etliche spezielle Einheiten, weshalb jeweils eigene Strategien notwendig sind.

Volles Risiko Zu Beginn ist der in 33 Gebiete aufgeteilte Planet zu gleichen Teilen im Besitz der Kriegsparteien. Auf einer an das Brettspiel „Risiko" erinnernden Karte wählt der Spieler das Land, das er angreifen möchte. Die politische Zugehörigkeit der Nachbarländer bestimmt dabei, wie viele Einheiten man im Laufe des Einsatzes kostenlos nachgeliefert bekommt. Ebenfalls „Risiko"-konform ist die anschließende Verteidigungsrunde: Der Computergegner greift eines der Länder des Spielers an und man muss sich entscheiden, ob man den Kampf oder Rückzug wählt. Sollte man diese Runde gewinnen, bekommt man einen Trupp Spezialeinheiten, den man in zukünftigen Kämpfen einsetzen kann. Damit enden auch schon die Ähnlichkeiten mit „Risiko", denn der Spieler ist der einzige, der angreift oder angegriffen wird – die beiden computergesteuerten Parteien behelligen sich gegenseitig nicht.

> Nur einige wenige Missionen weichen vom **Standard-Schema** ab.

Bauen, suchen, zerstören Jeder Kampf um eines der 33 Gebiete entspricht einer Mission. Eine ausgefeilte Hintergrundgeschichte oder ein abwechslungsreiches Missionsdesign darf man nicht erwarten, schließlich können die Ent-

kontrovers

„Echtzeitstrategie von Westwood? Schon wieder eine Command& Conquer-Variante?"
„Nun ja. Ja. Allerdings diesmal mit 3D-Grafik."

„Die nicht nur atemberaubend schön ist, sondern auch für mehr Übersicht sorgt?"
„Nein. Weder noch. Dafür kostet sie jede Menge Rechenleistung."

„Na ja. Immerhin. Also doch etwas Innovatives aus dem Hause Westwood."

Emperor: Battle for Dune

GRAFIKKARTENPERFORMANCE

low-end: Voodoo 2, Riva TNT, Ati Rage 128

640x480 — 300MHz — 500MHz — 700MHz
800x600 — 300MHz — 500MHz — 700MHz

normal: Riva TNT 2, Matrox G400, Voodoo 3, GeForce 2 MX

800x600 — 300MHz — 500MHz — 700MHz
1.024x768 — 300MHz — 500MHz — 700MHz

high-end: GeForce 2, Voodoo 5 5500, GeForce 2 GTS, Ultra

1.024x768 — 300MHz — 500MHz — 700MHz
1.268x1.024 — 300MHz — 500MHz — 700MHz

Spielbarkeit: BEDINGT SPIELBAR — SPIELBAR — OPTIMAL SPIELBAR

INSTALLATION

Daten auf CD/Festplatte: 362 MB/650 MB

PERFORMANCE

Die extrem niedrige Geschwindigkeit resultiert Westwood zufolge aus einem Programmfehler, der schnellstmöglich behoben werden soll. Zurzeit treten aber selbst auf den schnellsten Rechnern noch häufige „Denkpausen" auf.

ONLINE

Webadresse des Spiels: www.westwood.com
Mindest-Pingzahl: < 100ms

wickler ja nicht wissen, in welcher Reihenfolge und mit welchem Erfolg man die einzelnen Gebiete angreift bzw. verteidigt. Ein typischer Einsatz sieht daher folgendermaßen aus: Man errichtet eine Basis mit all ihren Produktionsstätten, Verarbeitungsbetrieben und Verteidigungsanlagen, produziert schnellstmöglich jede Menge Angriffstruppen und vernichtet die Basis des Gegners. Bestenfalls muss man noch eine Karawane vor einem Überfall des Gegners retten. Gelingt dieser Nebenauftrag, darf man sich in den nächsten Missionen über einige wenige geschenkte Einheiten freuen. Westwood-üblich glänzt der Gegner nicht gerade mit Intelligenz, so dass man mit zahlenmäßiger Überlegenheit die schnellsten Erfolge feiern kann. Die Eigenschaften der diversen Waffengattungen sind gut gegeneinander ausbalanciert, eine „Überwaffe" gibt es nicht.

Aus den Augen, aus dem Speicher Ärgerlicherweise gehen die liebevoll aufgebauten Basen immer wieder verloren. Wird ein erobertes Gebiet vom Gegner zurückgefordert, so kann man nicht auf die dort einst erstellte Infrastruktur zurückgreifen. Lediglich eine Minimalbasis ist vorzufinden, nur wenige Einheiten und keinerlei Verteidigungsanlagen. So beginnt man wie in den Angriffseinsätzen fast bei Null – sogar die Karte des eigenen Gebiets ist zunächst unbekannt! Daher gleichen sich die ca. 60 Einsätze, die man im Laufe des Spiels absolviert, bis aufs Haar. Immerhin gibt es rund 15 spezielle Missionen, die sporadisch eingestreut werden und für etwas Abwechslung sorgen. So darf man sich mit einem kleinen Trupp durch das Innere eines Raumschiffs schlagen oder die Hauptstadt gegen Eingeborene verteidigen.



Kamerafahrten • Die Markierung der Einheiten ist dank des 3D-Terrains nicht immer möglich. Oftmals helfen nur verwirrende Kameraschwenks.



Feuerwerk • Selbst die Explosionen werden dreidimensional in Szene gesetzt. Nur Hochleistungsrechner können dies noch flüssig darstellen.



Kettenreaktion • Die verstreuten Ölfässer lassen sich als Sprengsätze nutzen – leider segnen dabei oft eigene Einheiten das Zeitliche.

Dummes Gegner Was Westwood immer gut konnte, ist auch bei *Emperor* gelungen: Die Bedienung. In drei sehr übersichtlichen Menüs bestimmt man, was gebaut werden soll und die Einheiten werden mit den üblichen intuitiven Mausklicks gesteuert. Auf Komfortfunktionen wie beispielsweise die Anwahl sämtlicher Truppen einer bestimmten Gattung – wie sie in Spielen anderer Hersteller längst üblich sind – haben die Programmierer leider verzichtet. Weitaus wichtiger wäre jedoch die Verbesserung der Künstlichen Intelligenz gewesen, die seit *C&C 2* unverändert schlicht ist. Noch immer weigern sich gelegentlich die Sammler, abgebaute Rohstoffe abzuliefern, noch immer bleiben einzelne Einheiten an winzigen Hindernissen hängen und noch immer ist es einer Einheit nicht möglich, sich durch eine größere Gruppe befreundeter Fahrzeuge zu schlängeln. Im Mehrspielermodus fallen derlei Schwierigkeiten nicht gar so unangenehm auf, da ja alle Parteien mit den gleichen Problemen zu kämpfen haben. Ansonsten unterscheidet sich das Multiplayer-Spiel nicht vom Einzelspielermodus, da ebenfalls auf Hintergrundgeschichte oder ausgefallene Karten verzichtet wird.

[**Weder Komfort noch Intelligenz** der Westwood-Spiele wurde verbessert.]

Von allen Seiten Wirklich neu ist die Grafikengine. Erstmals kann man ein Westwood-Echtzeitstrategiespiel in 3D bewundern, was die zufällig auftauchenden Sandwürmer und Wirbelstürme durchaus sehenswert in Szene setzt. Spielerisch profitiert man leider nicht von der aufwendigen Grafik, nach der ersten Neugierphase stellt man die frei bewegliche Kamera an eine Position, die die genreübliche Vogelperspektive liefert. Für Westwood-Verhältnisse sind auch die Geschwindigkeitsprobleme neu, mit denen das Programm zu kämpfen hat. Sobald man rund 50 Einheiten gebaut hat, legt das Spiel sekundenlange Denkpausen ein – unabhängig davon, ob diese Einheiten in Bewegung oder gar auf dem Bildschirm sind.

Harald Wagner: *Nicht schlecht, was Westwood da abgeliefert hat. Ein rundum solides, ausgewogenes Echtzeitstrategiespiel. Wie damals Dune 2000. Und Dune 2. Und die gesamte C&C-Serie. Keine großen Fehler, keine echten Highlights und viele Stunden Spielspaß. Absolut nichts Besonderes, aber einfach nett.*

wertung

Battle for Dune

Mindestens:
Pentium 2 500, 64 MB RAM, 4xCD-Rom, 650 MB Festplatte

Empfohlen:
Pentium 3 850, 256 MB RAM, 8xCD-Rom, 650 MB Festplatte

Getestete Version:
Englische Master

MEHRSPIELER
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: 8
Internet: 8
Spieler pro CD: 2
Mehrspielerwertung: **2,0**

+ Gute Grafik
+ Ausgewogene Einheiten
+ Dümmliche KI
– Performanceprobleme
– Kaum vorhandene Story

Grafik: 2,0
Sound: 2,2
Steuerung: 2,4

Unspektakuläres 3D-Echtzeitgeplänkel.

Spielspaß: **2,5**

anstoss action

[FAKTEN]
Entwickler: Ascaron **Vertrieb:** Infogrames
Preis: Ca. DM 80,- **USK:** Keine Altersbeschränkung
Erscheint: 3. Mai 2001
Online: www.ascaron.com



Gehalten • Derlei Granaten aus zehn Meter Torentfernung entschärft der Keeper glänzend – der anschließende Eckball ist viel gefährlicher.

Drin ist er • Selbst die Regionalliga-Kicker aus Darmstadt nehmen die Münchner Abwehr problemlos auseinander.

Der Versuch, die FIFA-Reihe von EA vom **Fußballspiele-Thron** zu stürzen, schlug bislang noch in jedem Fall fehl. Ascaron hatte sich mit Anstoss Action sehr **viel vorgenommen** – und scheitert an den eigenen hohen Ansprüchen.

Der Ansatz von *Anstoss Action* macht dabei durchaus Laune: So können Sie sich durch alle relevanten Ligen kicken, eine komplette WM nachspielen oder in der Champions League Bayern München die europäische Fußballkrone aufsetzen. Die Einstellungsvielfalt von *Anstoss Action* hört aber bei den diversen Modi nicht auf. Ob Sie nun an der Aufstellung feilen, Ihre Taktik perfektionieren oder den Top-Stürmer Ihres Konkurrenten verpflichten wollen – ein kleiner Fußballmanager ist auch im Lieferumfang enthalten und wird dank der tatsächlich funktionierenden Integrationsmöglichkeit mit *Anstoss 3* bei Bedarf zu einem echten Schwergewicht.

Mangelerscheinungen Die Ernüchterung folgt auf dem Platz. Obwohl in grafischer Hinsicht erstklassig, bewegt sich das Spielgefühl leider nur auf Regionalliga-Niveau. Schuld daran sind nicht nur Ihre indisponierten Mitspieler, die zielsicher an den freien Räumen vorbeistolpern, sondern auch die computergesteuerten Torhüter, die zwar fast jeden Alleingang aufs eigene Gehäuse bravourös stoppen, bei Eckbällen aber völlig orientierungslos durch den Strafraum irren. Das Ziel des Spiels – runder Ball muss in eckiges Tor – verkommt dadurch leider zu einem munteren und viel zu einfachen Scheibenschießen. *Anstoss Action* macht durchaus Spaß, ist aber als Simulation von der Referenzgröße *FIFA 2001* weit entfernt.

Jochen Gebauer: *So löblich der Ansatz von Ascaron auch ist: Anstoss Action ist für eine ernst zu nehmende Simulation zu einfach und für den rasanten Kick zwischendurch zu langsam. Richtig Spaß kommt erst im Mehrspielermodus auf – und selbst da sorgt mein verrückter Keeper nur allzu häufig für graue Haare.*

Anstoss Action

wertung

Mindestens:
Pentium 2 350, 64 MB RAM, 320 MB Festplatte
Empfohlen:
Pentium 3 700, 128 MB RAM, 500 MB Festplatte
Getestete Version:
Beta vom April 2001

MEHRSPIELER
Spieler pro PC: 4
Netzwerk: 4
Internet: 4
Spieler pro CD: 4
Mehrspielerwertung: 2,3

+ Kombinationsmöglichkeit mit Anstoss 3
+ Hervorragender Editor
– Viel zu einfach
– Steuerung reagiert zu träge

Grafik: 2,0
Sound: 2,2
Steuerung: 2,7

Für Anstoss-Fans einen Blick wert.

Spielspaß: 2,8

Gothic™



Die Freiheit ist ein vager Begriff.

Otto von Bismarck



PIRANHA



Gothic – Der Comic



Der 13. Krieger

www.gothicthegame.com







Shoebox ist ein gemeinsames Label von Egmont Interactive und dtp digital tainment pool

Summoner

[FAKTEN]
Entwickler: THQ
Vertrieb: THQ
Preis: Ca. DM 90,-
USK: Ab 12 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.thq.de

Diablo ist Ihnen zu viel Action, Baldur's Gate viel zu komplex und Gothic zu langatmig? Dann könnte Summoner etwas für Sie sein. Ob die **Mixtur aus** epischer **Story**, wunderschöner Grafik und gnadenlosen **Kämpfen** stimmt, lesen Sie hier.

Ausersehen, eine alte Prophezeiung zu erfüllen, hadert Joseph mit seinem Schicksal: Der Schlüssel zur Erfüllung des Orakels liegt in seiner Magie. Doch will er diese nie wieder einsetzen, da er als Kind einen Dämon beschwor, der, anstatt sein Dorf vor Dieben zu beschützen, fast alle Bewohner tötete.

Vom Schicksal verfolgt Nun, zehn Jahre später, wird seine neue Heimat erneut zerstört. Diesmal hat Joseph keine andere Wahl, als sich seinen Feinden zu stellen. Damit begibt er sich auf eine lange und gefährliche Reise, in deren Verlauf ihm drei weitere Gefährten zur Seite stehen. Während die beiden Männer des Quartetts, Joseph und Jakhar, die Kämpfe mit martialischer Waffengewalt durchfechten, bleiben die Mädels Flece und Rosalind im Hintergrund, um mit Fernwaffen



Teamwork • Während Joseph und Jakhar an vorderster Front kämpfen, bevorzugen die weiblichen Gruppen-Mitglieder Fernwaffen oder Magie.





Lass uns drüber reden • Ohne mit NPCs zu sprechen, kommen Sie in Summoner nicht weiter. Einige geben Ihnen Aufträge, für deren Erledigung Gold und Erfahrungspunkte winken.



Sternenstaub • Die Lichteffekte der Zauber sind sehenswert. Hier wird Rosalind wiederbelebt – ein Zwischengegner war doch zu hart für sie.

und Zaubersprüchen kräftig auszuteilen. Ob sich ein Charakter aber direkt ins Kampfgetümmel stürzt oder aus sicherer Entfernung zaubert beziehungsweise schießt, können Sie mithilfe eines leicht bedienbaren KI-Skripts selbst einstellen.

Kettensäge Die Kämpfe laufen zwar in Echtzeit automatisch ab, es lohnt sich dennoch, selbst Hand anzulegen. Durch geschickt getimte Schläge können Sie mehrere Treffer nacheinander landen, ohne dass der Gegner zum Zug kommt. Solche Kettenangriffe erhöhen die Effizienz Ihrer Recken ungemein. Die 3D-Grafik von *Summoner* ist äußerst stimmungsvoll. Die Texturen sind von allerbester Güte, das Design der Welt etwas schräg und gerade deshalb fesselnd. So wandeln Sie zum Beispiel im Inneren einer riesigen, versteinerten Schlange und prügeln sich mit Monster-Horden auf überdimensionalen Knochen über gähnenden Abgründen. Während Sie bestrebt sind, Ihre Hauptaufgaben zu lösen, müssen Sie fast pausenlos Monster verdreschen, werden aber durch lohnenswerte Neben-Quests bei Laune gehalten. Die Aufgaben sind zwar nicht so komplex wie etwa bei *Baldur's Gate*, dafür aber abwechslungsreich. Auch kann es vorkommen, dass Sie sich zur Lösung eines Rätsels lediglich auf die Stärke und das Geschick eines einzelnen Charakters verlassen müssen.

> PC- und PS2-Version ähneln sich stark: Sogar **Bugs** befinden sich an der gleichen Stelle. Etwas mehr **Feintuning wäre wünschenswert**.

Unübersichtlich Doch wo Licht ist, fällt auch Schatten: Die halbautomatische Kameraführung ist eine mittlere Katastrophe. In Gebäuden wird die Sicht durch Mauern behindert, die Kameraposition ist hier also viel zu hoch. Auch in Außen-Levels darf man seinen Blick nicht heben und die eigenhändig auszuführenden Seitwärts-Schwenks dauern eine Ewigkeit. Zudem entdeckten wir im Spiel einige Bugs. So können Sie etwa Gegenstände mitunter durch Mauern aufnehmen. Sind da Geisterhände am Werk? Interessanterweise zeigt sich dieser Fehler sowohl bei der PlayStation-2-Version als auch auf dem PC an den gleichen Stellen! Nicht der einzige Punkt, an dem PC-Spieler Konsolendesign wittern können. Das ist zwar keineswegs automatisch schlecht, bei der Grafik und der etwas trägen Steuerung hätte man *Summoner* aber ein wenig mehr PC-Feintuning gewünscht.

Bernd Berheide: *Es heißt, das Bessere ist der Feind des Guten. Doch obwohl Gothic noch genialer aussieht und Baldur's Gate wesentlich komplexer ist, kann ich Summoner allen empfehlen, die in eine großartige Welt eintauchen wollen, ohne stundenlang über Rätsel nachzusinnen.*

Summoner

wertung

Mindestens:
Pentium 2 400, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, 800 MB Festplatte

Empfohlen:
Pentium 3 500, 128 MB RAM, 12xCD-ROM, 800 MB Festplatte

Getestete Version:
Englische Verkaufsversion

MEHRSPIELER
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: 4
Internet: 4
Spieler pro CD: 2
Mehrspielerwertung: 2,3

+ Sehr gute Grafik
+ Spannende Hintergrundstory
+ Motivierender Spielablauf
– Schlechte Kameraführung
– Zu textlastig

Grafik: 1,8
Sound: 2,7
Steuerung: 2,8

Ein spannendes Spielerlebnis, trotz mieser Kamera-Führung.

Spielspaß: 2,1

Fallout Tactics:
brotherhood of steel

[FAKTEN]
Entwickler: Micro Forte
Vertrieb: Virgin
Preis: Ca. DM 80,-
USK: Ab 16 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.joinbrotherhoodofsteel.com

Eigentlich ist es vorbei. Die Erde ist eine **verbrannte Wüste** und PC-Zeitschriften sind nicht mehr erhältlich. Die letzte Hoffnung der Menschheit ist die Brotherhood of Steel und deren **letzte Hoffnung** sind Sie.

Irgendwo im postapokalyptischen Niemandsland kämpft die Brotherhood of Steel für die Rückkehr der Zivilisation in die Wüste. Da den meisten Bewohnern das eigene Überleben sehr viel wichtiger ist als solche noblen Ziele, braucht es eine Menge martialischer Überzeugungsarbeit. Also wurden bei *Fallout Tactics* viele überflüssige Rollenspiel-Elemente der *Fallout*-Reihe wie Nebenschauplätze und -aufträge oder nette NSCs über Bord geworfen und durch taktische Optionen ersetzt. Es gibt nun klare Missionsziele, eine Menge böser Gegner und riesige Schlachtfelder. Allen Fans der Serie sei gesagt, dass *Fallout Tactics* auch hinsichtlich der Geschichte von seinen Rollenspielbrüdern getrennt lebt. Nach dem Absturz der Expeditions-Luftflotte in der Nähe von Chicago macht sich die Brotherhood auf den langen Weg zurück nach Westen. Nebenbei wird natürlich das durchquerte Gebiet der eigenen Einflusssphäre zugeschlagen. Als Rekrut ziehen Sie gemein-



Sturmtrupp • In Gebäuden verschanzte Gegner stellen eine große Gefahr dar.

sam mit bis zu fünf anderen Endzeitsoldaten in die Schlacht, aus der Sie in einem Stück zurückkommen sollten. Die Charakter-Entwicklung ist trotz allem ein wichtiger Bestandteil des Spiels und Verluste in einem eingespielten Team sind nur schwer auszugleichen. Während des Einsatzes bewegen Sie sich mit Ihrer Schwadron ganz nach Belieben über das Schlachtfeld, spendieren, falls notwendig, Ihren Gegnern ein paar Löcher in der Rüstung und sollten dabei das eigentliche Missionsziel nie aus den Augen verlieren. Gekämpft wird entweder in Echtzeit oder im klassischen Rundenmodus, der Ihnen Zeit für strategische Entscheidungen lässt. Damit Sie Ihr dreckiges halbes Dutzend immer im Griff haben, lässt sich Ihr Team bequem gruppieren und marschiert brav in Formation durch das Chaos. Ein riesiges Arsenal an Waffen und Rüstungen erleichtert das eigene Überleben ungemein.

[Mit Ihrem Team sind Sie eher die **Speerspitze** der Brotherhood, weniger die Keule.]

Geiseln des Chaos Mit Ihrem Team sind Sie eher die Speerspitze der Brotherhood, weniger die Keule. Entsprechend sind die Missionen zumeist heikle Kommando-Unternehmen. So müssen Sie Geiseln befreien, Konvois schützen, Ausrüstung beschaffen oder Verwundete bergen. Dabei ist es wichtig, die zivilen Verluste so gering wie möglich zu halten. Jeder dankbare Zivilist ist ein potenzieller Rekrut der Bruderschaft. Neue Leute bekommen Sie in den Basisbunkern, genauso wie Waffen und Munition. Dort warten auch Mechaniker, die sich um Ihre Fahrzeuge kümmern, qualifizierte Ärzte und der General, der Sie mit neuen Aufträgen versorgt – insgesamt gibt's 15 Missionen im Storyverlauf. Der Mehrspielermodus konzentriert sich auf das Einnehmen der feindlichen beziehungsweise das Verteidigen der eigenen Basis. Momentan gibt es zwar nur vier Mehrspielerkarten, für den Anfang bieten diese in jedem Fall eine Menge Platz für spannende Duelle. Trotz aller Neuerungen kann *Fallout Tactics* seine Herkunft nicht verleugnen. Die isometrische Grafik ist inzwischen eher zweckmäßig als schön und das öde Braun der Landschaften wirkte schon im ersten Teil etwas langweilig.

Philipp Rohwedder: *Fallout Tactics verbreitet dank einer packenden Geschichte, spannender Missionen und jeder Menge Zubehör für Ihre Spielfiguren dichte Endzeit-Atmosphäre. Empfehlenswert für Fans von Taktik-Shootern.*

Fallout Tactics

wertung

Mindestens: Pentium 2 266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM
Empfohlen: Pentium 2 500, 128 MB RAM, 16xCD-ROM
Getestete Version: Englische Verkaufsversion

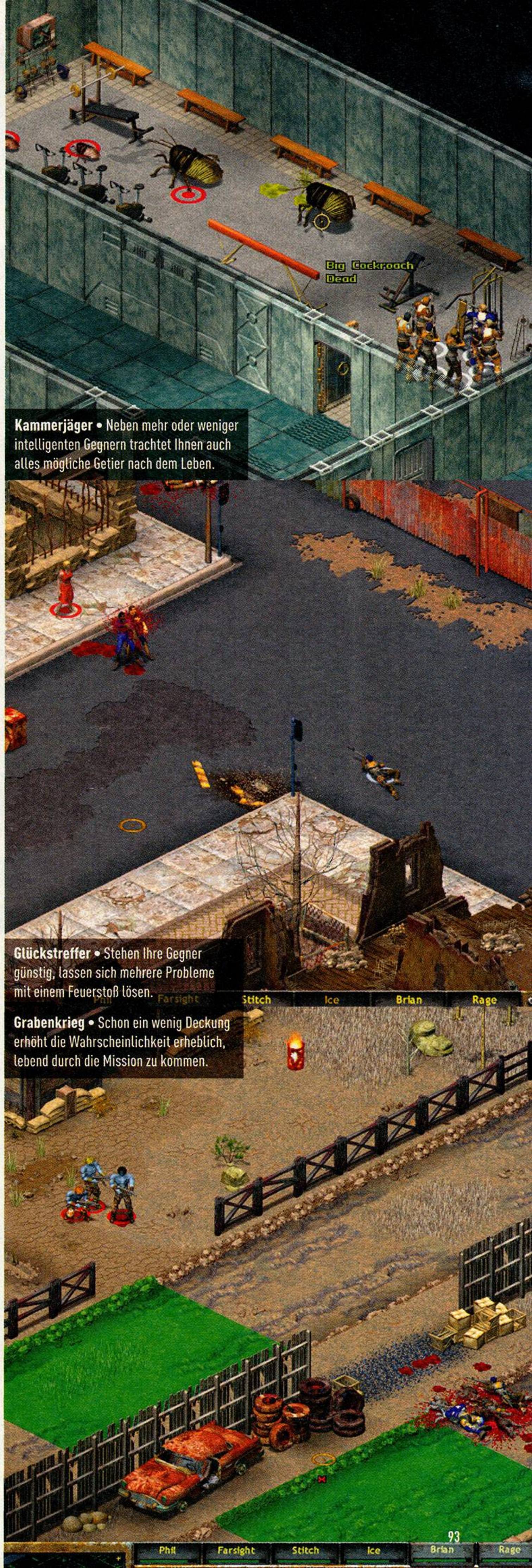
MEHRSPIELER
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: 32
Internet: –
Spieler pro CD: 1
Mehrspielerwertung: 2,3

+ Dichte Atmosphäre
+ Abgründiger Humor
+ Riesige Levels
– Angestaubte Grafik
– Sehr blutig

Grafik: 2,3
Sound: 2,0
Steuerung: 2,0

Packender Endzeit-Western ohne große Schwächen.

Spielspaß: 1,9



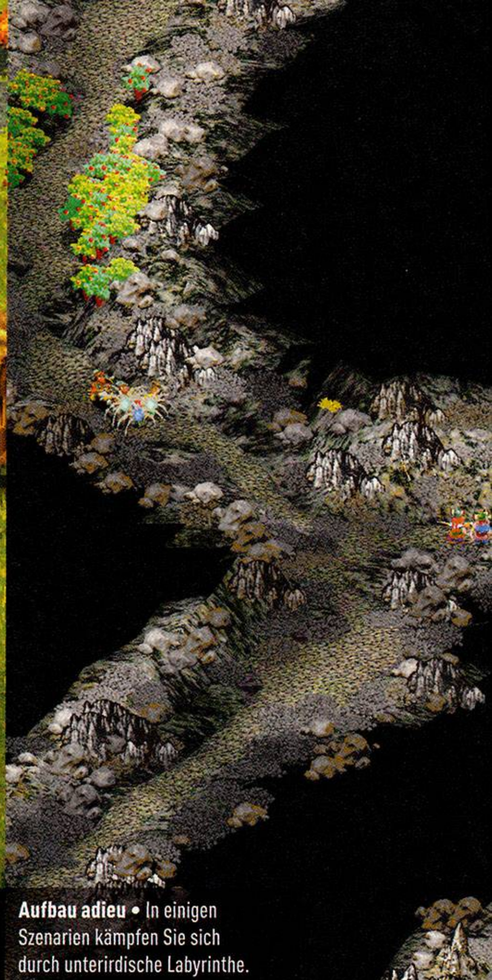
Kammerjäger • Neben mehr oder weniger intelligenten Gegnern trachtet Ihnen auch alles mögliche Getier nach dem Leben.

Glückstreffer • Stehen Ihre Gegner günstig, lassen sich mehrere Probleme mit einem Feuerstoß lösen.

Grabenkrieg • Schon ein wenig Deckung erhöht die Wahrscheinlichkeit erheblich, lebend durch die Mission zu kommen.



Schlagkräftig • Indianische Söldner bewachen den Eingang unserer Siedlung – was soll da noch schief gehen?



Aufbau adieu • In einigen Szenarien kämpfen Sie sich durch unterirdische Labyrinthe.

cultures
die rache des regengottes

[FAKTEN]
Entwickler: Funatics **Vertrieb:** THQ
Preis: Ca. DM 40,- **Erscheint:** 30. März 2001
USK: Keine Altersbeschränkung
Online: www.cultures.de

Wenn Sie **kleine putzige Wikinger** über Ihren Bildschirm wuseln sehen, haben Sie entweder halluzinogene Drogen genommen oder Cultures installiert. **Wir raten eindeutig zu der Installation.**

Keine Angst: Selbst wenn Sie alle Missionen des Originalspiels mit verbundenen Augen lösen können, müssen Sie nicht zu bewusstseinserweiternden Mittelchen greifen. Dank Funatics wuseln die niedlichen Nordmänner nämlich wieder – und wie! Eine komplett neue Kampagne, sieben Einzelspielerkarten und ein Dutzend frische Mehrspielerszenarien harren Ihrer Aufbaukünste. Weitere Gebäude haben die Entwickler zwar nicht aus dem Ärmel geschüttelt, wohl aber mit den neuen Söldnern taktisches Feingefühl bewiesen. Die angeheuerten indianischen Truppen prügeln die herkömmlichen Soldaten in Rekordzeit windelweich und ermöglichen Ihnen die Konzentration auf den wirtschaftlichen Aufbau Ihrer Siedlung. Geht Ihnen ein Konkurrent auf die Nerven, sprechen Sie kurzerhand beim nächstbesten Indianerhäuptling vor und kommen ganz ohne Kaserne und Waffenschmiede in den Genuss einer schlagkräftigen Armee. Ein Lob verdient auch die Kampagne: zwölf abwechslungsreiche Missionen, eine spannende Story und viele liebenswerte Details – Wikinger-Herz, was willst du mehr?

Jochen Gebauer: *Olaf bandelt mit Gudrun an, Sven zieht singend in die Schlacht, Ralf backt hingebungsvoll einen Laib Brot – und ich sitze bis spät in die Nacht im Büro und schaue ihnen dabei zu. Auch im Add-on hat Cultures nichts von seinem Charme verloren. Ein Muss für jeden Fan.*

wertung

Cultures
Die Rache des Regengottes

Mindestens:
Pentium 2 266, 64 MB RAM, Vollversion, 280 MB Festplatte
Empfohlen:
Pentium 3 500, 128 MB RAM
Getestete Version:
Goldmaster vom 13. März 2001

MEHRSPIELER
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: 6
Internet: 6
Spieler pro CD: 6
Mehrspielerwertung: 2,0

+ Sinnvolle Söldner
+ Abwechslungsreiche Kampagne
+ Viele Szenarien
– Keine neuen Gebäude
– Nur Wikinger im Mehrspielermodus

Grafik: 2,4
Sound: 2,5
Steuerung: 2,1

Ein ohnehin sehr gutes Spiel wird noch einen Tick besser.

Spielspaß: 2,1

die sims - party ohne ende

[FAKTEN]
Entwickler: Maxis
Vertrieb: Electronic Arts
Preis: Ca. DM 40,-
USK: Keine Altersbeschränkung
Erscheint: Bereits erhältlich
Online: www.thesims.de

Die Party ist in vollem Gang: **Disco-Rhythmen** dröhnen aus den Lautsprechern, die Tanzfläche ist zum Bersten voll und Müllers von nebenan haben wieder einmal zu viel getrunken. Es könnte ein richtig schöner Abend sein – wenn die ganze Arbeit nicht wieder an Ihnen hängen bleiben würde.



Aua! • Mit Stöckelschuhen und Abendkleid auf den Stier zu steigen, war vielleicht keine so gute Idee ...



Club-Feeling • Die Heim-Disco im trendigen Lagerhallen-Design kostet zwar richtig Geld, cooler können Sie Ihre Sims aber nicht abtanzen lassen.

Wer eine erfolgreiche Fete veranstalten will, telefoniert tagelang in seinem Bekanntenkreis herum, kalkuliert eine zerstörte Wohnungseinrichtung ein und bestellt vorsichtshalber eine Putzkolonne – oder er installiert die neue Erweiterungs-CD für *Die Sims*. Ganz ohne Gefahr für Haus, Hof und Geldbeutel wird hier flugs die virtuelle Nachbarschaft eingeladen und das Eigenheim entsprechend dekoriert. Ob nun Lagerfeuer und mechanischer Rodeo-Stier für die deftige Wildwest-Sause oder Mischpult und Parkettboden fürs Homeclubbing: Mit rund 80 neuen Gegenständen und Figuren sind Sie für jede Themenparty gut gerüstet.

Berufe? Fehlanzeige! Natürlich dürfen neben den passenden Klamotten auch neue Musikstücke und Tanzstile nicht fehlen. Vorsicht ist allerdings bei der Planung geboten. Eine biedere Nachbarschaft lässt sich nämlich von einer trendigen Rave-Party ebenso wenig beeindrucken wie der extrovertierte Freundeskreis von einem gemütlichen Kaffeekränzchen. Schade allerdings, dass Maxis bei all den netten Accessoires neue Berufszweige scheinbar völlig vergessen hat. So bleibt *Party ohne Ende* „nur" ein solides Add-on für eingefleischte Fans des Originalspiels.

Bernd Berheide: *Erste Abnutzungserscheinungen lassen sich leider nicht verleugnen. Wer sich noch immer hingebungsvoll mit seinen Sims beschäftigt, kann mit der aktuellen Erweiterung seinen Hausstand allerdings prima aufstocken. Wen hingegen das Originalspiel mittlerweile langweilt, der wird auch bei der Party ohne Ende tanzfaul bleiben.*

Party ohne Ende

wertung

Mindestens:
Pentium 2 233, 32 MB RAM, Vollversion, 300 MB Festplatte

Empfohlen:
Pentium 3 500, 128 MB RAM, 500 MB Festplatte

Getestete Version:
Goldmaster vom 13. März 2001

MEHRSPIELER
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: –
Internet: –
Spieler pro CD: 1
Mehrspielerwertung: –

+ Viele neue Gegenstände
+ Sehr viele Skins
+ Neue Charaktere
– Keine weiteren Berufszweige
– Keine neuen Spielideen

Grafik: 2,4
Sound: 2,6
Steuerung: 2,2

Nur für hartgesottene Party-Löwen ein Pflichtkauf.

Spielspaß: 2,3



des wanted

Mein Name? **John Cooper**. Mein Job? **Kopfgeldjäger**. Und lass dir gleich eines gesagt sein, Hombre, stell dich mir nicht in den Weg, denn ich bin gerade dabei, mir ein paar Bucks zu verdienen!

kontrovers

„Wer braucht eigentlich noch einen Commandos-Klon?"
„Sicher, das Spielprinzip ist stark an Pyros Taktik-Hammer angelehnt. Doch mit der Wild-West-Romantik, den charmanten Charakteren und dem abwechslungsreichen Missionsdesign hat *Desperados* genügend Eigenständiges zu bieten."

„Einigen Missionen hätten mehr Wegalternativen gut getan!"
„Daran gibt es nichts zu deuteln. Aber bei dem Schwierigkeitsgrad ist die Lösung trotzdem noch Herausforderung genug."

„Sag mal, wie hat die Wache auf der Veranda meinen Cooper bemerkt? Der ist doch ein Stockwerk unter ihr auf Samtpfoten vorbeigeschlichen! Ganz abgesehen von dem Straßenlärm."
„Muss wohl der berühmte sechste Sinn sein – Du hast doch hoffentlich abgespeichert?"

perados

dead or alive

[FAKTEN]
Entwickler: Spellbound **Vertrieb:** Infogrames
Preis: Ca. 90,- DM **USK:** Ab 12 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen **Online:** www.desperados-game.com

Mit einem Strick um den Hals steht der Doc unterm Galgen. Die Sonne sengt vom Himmel, Dutzende neugieriger Augenpaare ruhen auf dem Delinquenten. Wo bleibt nur der Priester? Auf seiner Fahrt über den Jordan will man auch einem Spitzbuben den geistlichen Beistand nicht verwehren. Währenddessen ruht der mit einem blauen Auge verzierte Geistliche im Land der Träume – gut gefesselt und hinter einem Busch verwahrt. Der unglückselige Doc würde wohl bald am Galgen baumeln, wenn, ja wenn Kopfgeldjäger Cooper nicht dessen sichere Scharfschützenhand dringend benötigen würde. Cooper und Sprengmeister Samuel Williams drücken sich ganz in der Nähe herum und planen die Befreiungsaktion. Der erste Schritt, um den Doc vor einem ungemütlichen Trip in die Hölle zu bewahren, wurde erfolgreich in die Tat umgesetzt: Indem sie den Priester ausgeknockt haben, haben sie Zeit gewonnen. Doch wie am Marshall und seinen flintentragenden Deputys vorbeikommen, die rund um den Hinrichtungsplatz auf der Lauer liegen?

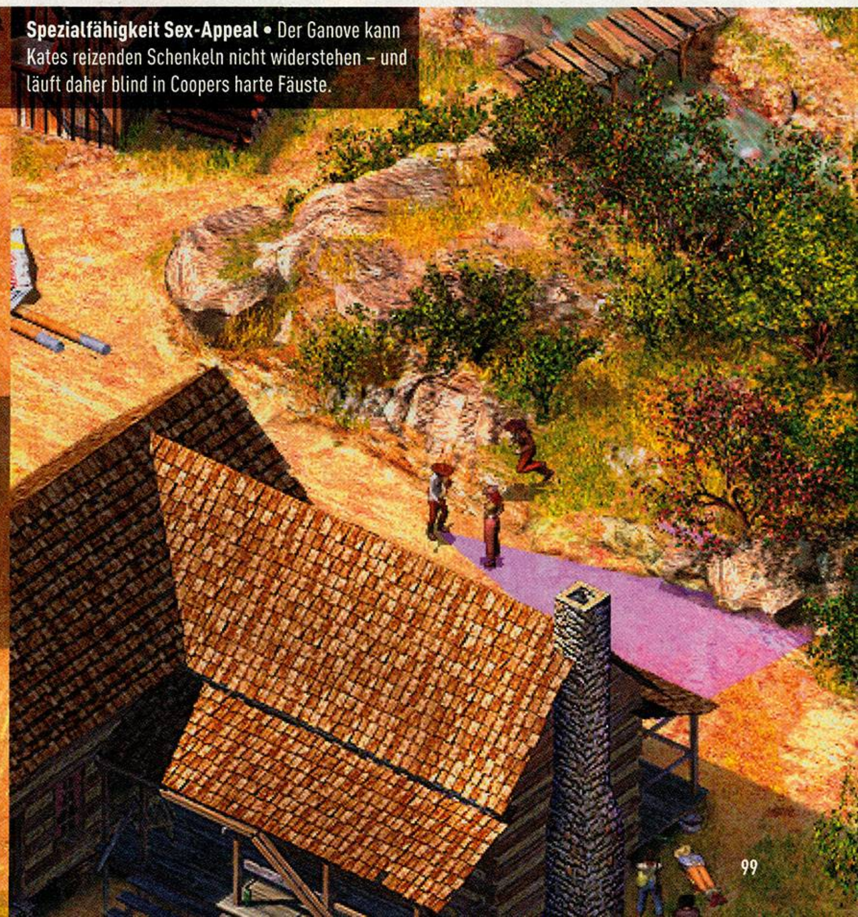
> Gehirnakrobatik, **umsichtige Planung** und wohlüberlegter Einsatz der verschiedenen Charaktere sind **der Schlüssel zum Erfolg**.

Training für die grauen Zellen Mit *Desperados* schlagen die deutschen Entwickler von Spellbound in die gleiche Kerbe wie ihre spanischen Kollegen mit *Commandos*: Gehirnakrobatik, umsichtige Planung und wohlüberlegter Einsatz der verschiedenen Charaktere werden dem Spieler abverlangt, um die Missionen erfolgreich zu absolvieren. Blindes Voranstürmen und Vertrauen auf die eigene Feuerkraft führen unweigerlich zum Neustart einer Mission – zu zahlreich und schwer bewaffnet sind die Gegner. Weder Cooper noch einer seiner Gefährten dürfen bei einer Mission bleibeschwert auf der Strecke bleiben, was sich erschwerend auf die auf Frontalkonfrontation ausgelegte Taktik auswirkt.

Schwierige Zeitgenossen Zur Hintergrundstory: John Cooper möchte das ansehnliche Kopfgeld für den Anführer einer Zugräuberbande einstreichen. Da dieser eine ganze Horde raubeiniger Gesellen um sich versammelt hat, benötigt Cooper kompetente Hilfe. Im Spielverlauf sammelt er seine Gefährten ein: Sprengmeister Samuel Williams, Scharfschütze Doc McCoy und Pokerspielerin Kate. Die Jungs und das Mädel haben es allerdings geschafft, sich allerlei Schwierigkeiten einzuhandeln, und so muss Cooper, zusammen mit seiner von Episode zu Episode wachsenden Schar, die jeweiligen



Rotalarm • Der Deputy hat Cooper entdeckt – kann der sein Messer werfen, bevor der Deputy Alarm schlägt oder seine Bleispritze benutzen kann?



Spezialfähigkeit Sex-Appeal • Der Ganove kann Kates reizenden Schenkeln nicht widerstehen – und läuft daher blind in Coopers harte Fäuste.

Desperados – Wanted Dead or Alive

technik-check

GRAFIKKARTENPERFORMANCE

Auflösung	Bedingt spielbar	Spielbar	Optimal spielbar
low-end: Voodoo2, Riva TNT, Ati Rage 128			
640x480		300 MHz / 500 MHz / 700 MHz	
800x600		300 MHz / 500 MHz / 700 MHz	
normal: Riva TNT 2, Matrox G400, Voodoo3, GeForce2 MX			
800x600		300 MHz / 500 MHz	700 MHz
1.024x768		300 MHz / 500 MHz	700 MHz
high-end: GeForce2, Voodoo5 5500, GeForce2 GTS, Ultra			
1.024x768			300 MHz / 500 MHz / 700 MHz
1.268x1.024	Technisch nicht möglich		
Spielbarkeit	BEDINGT SPIELBAR	SPIELBAR	OPTIMAL SPIELBAR

INSTALLATION

Daten auf CD/Festplatte: 633 MB/400-500 MB

SOUND

Western-Balladen, Gesprächssequenzen und typische Geräuschkulissen wie Hufgetrappel und Sporengeklimper bieten die passende hörtechnische Untermalung. Stereo- und 3D-Sound werden unterstützt.

EINGABEGERÄTE

Eingabe erfolgt am besten über eine Kombination aus Maus und Tastatur. Zwar ist es möglich, das Spiel komplett mit der Maus zu spielen, dennoch sei empfohlen, sich die wichtigsten Tastaturbelegungen einzuprägen.

ONLINE

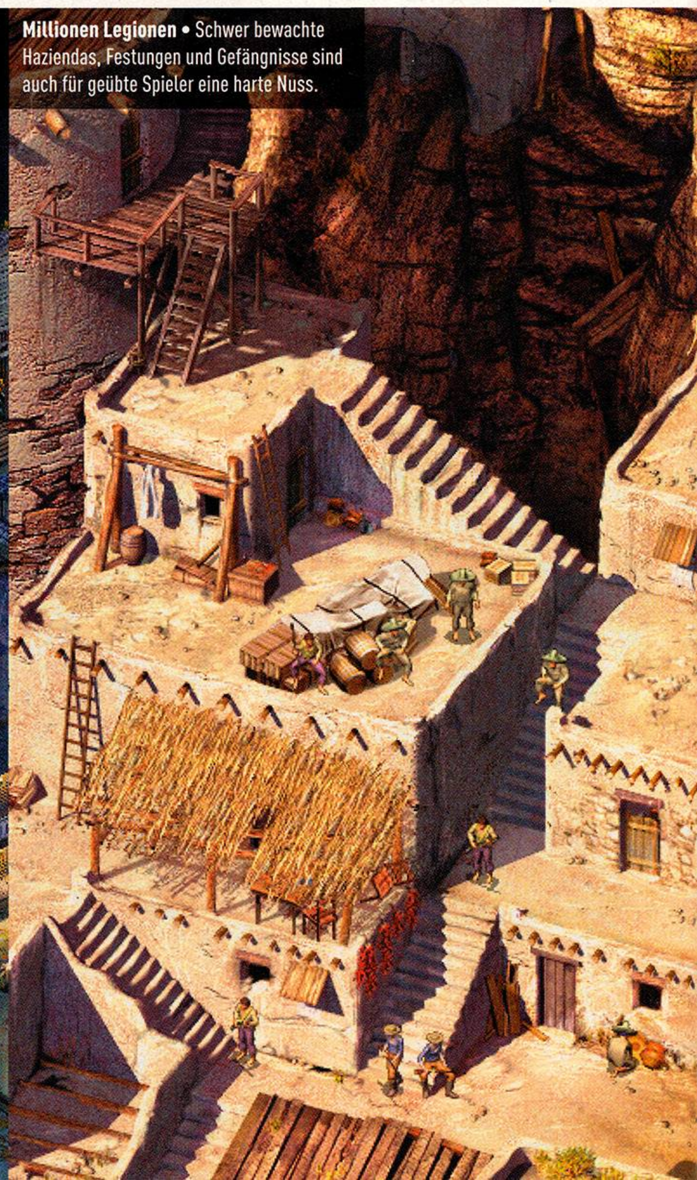
Webadresse des Spiels: www.desperados-game.com

Gefährten erst mal aus prekären Situationen retten. Eingebettete Trainingsmissionen sorgen dafür, dass der Spieler den Umgang mit den jeweiligen Fertigkeiten der Gefährten erlernt. Im Fortlauf der Geschichte schließen sich der Truppe noch der Mexikaner Sanchez und die Chinesin Mia an. Da *Desperados* einem Handlungsstrang folgt, sind die insgesamt 25 Missionen linear aufgebaut.

Teamplay gewinnt Die Charaktere werden mit der Maus gesteuert. Über ein Menü können Sie entscheiden, welche Aktionen die Spielfigur ausführen soll. So kann z. B. Cooper entweder den Gegner im Nahkampf mit dem Messer niederstechen oder aber selbigen über eine kurze Distanz mit einem Messerwurf ausschalten. Des Weiteren ist Cooper fähig, überwältigte Gegner per Huckepack-Verfahren an ein sicheres Plätzchen zu verfrachten. Gerade auf das Wechselspiel der diversen Fähigkeiten der Banditenjäger sollte der Spieler sein Augenmerk richten. Wenn Mia einen Gegner lautlos mit einem Pfeil aus ihrem Blasrohr unschädlich gemacht hat, ist es möglicherweise entscheidend, dass Cooper die ausgeschaltete Wache an einem versteckten Ort deponiert. Andernfalls könnte eine herumstreunende Wache über den Träumenden stolpern und seine Genossen zusammentrommeln. Das Zusammenspiel wird noch über den Einsatz der so genannten Quick-Action-Programmierung verfeinert. Mit diesem Feature können Sie jedem Charakter ei-



Flair • Die detailreiche und stimmungsvolle Optik packt den Spieler und versetzt ihn stracks in die Ära der Revolverhelden.



Millionen Legionen • Schwer bewachte Haziendas, Festungen und Gefängnisse sind auch für geübte Spieler eine harte Nuss.



Mäusefangen • Cooper legt seine Spieluhr aus – die Melodie soll die Wache rechts oben anlocken. Danach kann sie lautlos mit dem Wurfmesser niedergestreckt werden.



Schleichfahrt • Doc und Cooper robben vorsichtig auf dem Oberdeck des Schaufelraddampfers an den wachsamen Posten vorbei.

ne bestimmte Aktion zuweisen, die bei Betätigung der Leertaste ausgeführt wird.

Alarmstufe Lila Das Blickfeld der Gegner wird über einen Sichtkegel angezeigt: Solange er grün leuchtet, hat Ihr Widersacher nichts Auffälliges entdeckt, ist er argwöhnisch geworden, leuchtet der Kegel gelb. Wenn der Sichtkegel rot aufleuchtet, sind Sie entdeckt worden. Dann stehen Ihnen noch zwei Optionen offen – Flucht und zügiges Verstecken oder ein schneller Showdown. Übrigens, wenn Kate neckisch ihren Schlüpfer präsentiert, verfärbt sich der Sichtkegel der Ganoven rosa – bei der Zurschaustellung solch weiblicher Reize werden selbst Raubeine schwach.

Die Prärie dampft Grafisch hat *Desperados* einiges zu bieten: Die Städte und Haziendas riechen förmlich nach Pulverdampf und Whiskey, das Spektrum der Landschaften variiert von fruchtbaren Baumwollplantagen bis zu kargen Wüsteneien. Die Ortschaften werden von breitbeinigen Cowboys, Deputys, Gauklern, Dirnen und braven Bürgern bevölkert. Filmreife Zwischensequenzen sind Balsam für die Augen und stimmen den Spieler auf die nächste Mission ein. Soundtechnisch gibt es Sporenklimpern, Kommentarfetzen und Western-Balladen. Kurz und gut, das Ambiente stimmt und der Spieler fühlt sich in den Wilden Westen hineinversetzt – vielleicht der größte Reiz von Spellbounds Spiel.

> Das **Ambiente** stimmt und der Spieler fühlt sich in den **Wilden Westen** hineinversetzt.

Rauchende Köpfe Was den Schwierigkeitsgrad anbelangt, ist *Desperados* – trotz der Quicksave-Funktion – kein Honigschlecken und für einige Missionen wird der Spieler mehrere Versuche benötigen, bevor er den Schlüssel zum Erfolg entdeckt. Hin und wieder führen auch Logikfehler zu Neustarts – so entdeckten Wachen Cooper oder einen seiner Gefährten, obwohl diese sich hinter einem Zaun oder Wagen liegend versteckt hatten.

Christian Klinger: *Trotz kleinerer spielerischer Ungereimtheiten, wie die nicht immer einleuchtenden Sichtkegel der Gegner, ist Desperados aufgrund der Atmosphäre und der abwechslungsreichen Missionen eine würdige Herausforderung für Strategieprofis und Spieler mit starkem Nervenkostüm. Bei Gelegenheitsspielern wird der Schwierigkeitsgrad einiger Missionen zu Nägelknabbern oder derben Flüchen führen.*

Desperados

wertung

Mindestens: Pentium 233, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, 400 MB Festplatte

Empfohlen: Pentium 2 266, 64 MB RAM, 16xCD-ROM, 500 MB Festplatte

Getestete Version: Goldmaster 1.0

MEHRSPIELER

Spieler pro PC: 1
Netzwerk: –
Internet: –
Spieler pro CD: 1
Mehrspielerwertung: –

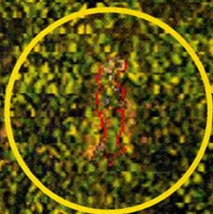
+ Schnell erlernbare Steuerung
+ „Wild Wild West"-Ambiente
+ Gelungene Spezialfähigkeiten
– Fehlerhafte Sichtkegel
– Schwierigkeitsstufen fehlen

Grafik: 1,7
Sound: 2,0
Steuerung: 1,8

Anspruchsvolles Spiel für Tüftler, mit dem gewissen Etwas.

Spielspaß: 1,8

spieletipps



Radar • Wenn Sie die Capslock-Taste betätigen, werden verdeckte Gegner durch eine rote Markierung hervorgehoben.

Generelle Spieletipps

Quicksave nicht vergessen!
Nach jedem wichtigen Schritt, z. B. dem Ausschalten eines Wachpostens, oder nach gelungenem Vorbeischleichen sollten Sie mit F5 abspeichern. Das spart Ihnen viel Zeit und Frust, wenn Sie aufgrund eines noch so kleinen Fehlers bei der nächsten Hürde scheitern sollten.

Ebenfalls wichtig: Aktionen programmieren.
Die programmierbaren Quick-Actions sind ein Feature, mit dem Sie sich von Spielbeginn an vertraut machen sollten. Mit ihnen können Sie aus gedeckten Positionen in Ruhe Aktionen ausbaldowern und per Druck auf die Leertaste ausführen.

Sie kommen nicht weiter, was tun?
Prüfen Sie Ihre Optionen. Meist liegt der Schlüssel zum Erfolg in den individuellen Fähigkeiten Ihrer Charaktere. Schauen Sie auch auf der Karte (M-Taste) nach, möglicherweise gibt es dort einen Hinweis. Fällt Ihnen trotzdem keine Lösung ein, speichern Sie mit Quicksave ab und jonglieren

desperados

wanted dead or alive

Komplettlösung: Hängt ihn höher!

Wegpunkt 1: Hier überwältigen Sie den Priester mit einem Fausthieb von Cooper. Anschließend den Geistlichen mithilfe von Sam fesseln und von Cooper im Gebüsch deponieren lassen.

Wegpunkt 2: Coopers Uhr auslegen und die Wache anlocken. Ein Messerwurf und ein weiteres Hindernis ist aus dem Weg geräumt.

Wegpunkt 3: Verstecken Sie Sam in dem kleinen Schuppen neben dem Saloon. Zur Vorbereitung der Flucht schalten Sie dann mit Coopers Hilfe die Deputys einzeln aus, satteln das Pferd für die anschließende Flucht und positionieren es bei den Pferden an **Punkt 10**. Dann gehen Sie zu Sam zurück und mogeln sich über **Punkt 4** zu **Punkt 5**. Auf die Sichtkegel achten! Besonders der Deputy auf der Saloon-Veranda ist gefährlich.

Wegpunkt 5: Hier finden Sie das Fass, mit dessen Hilfe Sie den Wagen an **Punkt 6** in die Luft jagen.

Wegpunkt 7: Nach der Explosion verstecken Sie Sam und Cooper an dieser gedeckten Position und warten, bis sich die erste Aufregung gelegt hat.

Wegpunkt 8: Nachdem sich die Aufmerksamkeit der meisten Deputys und Bewohner auf den brennenden Wagen gerichtet hat, stürmen Sie mit Sam und Cooper in das Büro des Sheriffs und setzen den schlafenden Gesetzeshüter mit einem Fausthieb schachmatt. Fesseln nicht vergessen!

Wegpunkt 9: Sie überwältigen die Wache mit einem Messerwurf, anschließend befreien Sie den Doc. Der will unbedingt nochmal ins Büro des Sheriffs, um seinen Mantel zu holen.

Wegpunkt 10: Hier schnappen Sie sich die drei Pferde und reiten stracks zum Levelausgang bei **Punkt 11**.

Sie in aller Ruhe mit den verschiedenen Kniffen, die Ihre Truppe beherrscht. Wenn Sie beim Versuch scheitern – einfach F8 drücken und Sie können von der abgespeicherten Position aus neu starten.

Macht Ballern überhaupt einen Sinn? Wenn Sie mit Ihren Protagonisten aus einer gedeckten Stellung heraus agieren können und die Übermacht der Gegner nicht zu erdrückend ist, können Sie ruhig einmal ein Feuergefecht wagen – haben Sie gewonnen, verkürzen Sie den Lösungsweg, und wenn Sie verlieren, probieren Sie es wieder mit einer Portion Taktik. Speichern vorher nicht vergessen!



Schleichpfade • Mit der Shift-Taste können Sie alle Ein- und Ausgänge sichtbar machen. Diese werden dann blau hervorgehoben.

Vormarsch • Empfehlenswert ist, die Gegner in Schüben anzugreifen und die Fahrzeuge zwischendurch immer wieder zu reparieren.

Affentanz • Die Russen rekrutieren die heimischen Menschenaffen als Krieger, die gerade in der Anfangsphase unerwartet zuschlagen.

original war

[FAKTEN]
Entwickler: Altar Interactive
Vertrieb: Virgin
Preis: Ca. DM 80,-
USK: Ab 12 Jahren
Erscheint: 15.Mai 2001
Online: www.original-war.com

Die **Vergangenheit ist Zukunft** und die Zukunft in der Vergangenheit jetzt Gegenwart. Von Zeitreisen sollte man die Finger lassen. Original War versucht es trotzdem, nicht logisch, aber immerhin **spannend**.

Um die Jahrhundertwende findet eine US-Expedition in der sibirischen Steppe das EON. Nicht etwa die russische Brudergesellschaft des Stromversorgers, sondern eine Zeitmaschine, wie sich viel später herausstellt. Angetrieben wird das wundersame Ding von einem geheimnisvollem Stoff, dem Sibirit. Dieses Metall könnte die Energieversorgung für alle Zeit sichern, hat aber auch einen entscheidenden Nachteil: Die einzigen Vorkommen liegen tief unter der sibirischen Tundra. Also wird eine kleine Armee zwei Millionen Jahre in die Vergangenheit geschickt. Der Auftrag: Sibirit ausbuddeln und nach Alaska verschiffen. Ach ja, der einzige Weg zurück ist, den natürlichen Lauf der Zeit abzuwarten. Die Russen, die irgendwie mitbekommen, dass das Element Alaskit in einer vergangenen Zukunft mal ihnen gehörte und Sibirit hieß, schicken stehenden Fußes eine eigene Truppe in die Steinzeit. Später taucht auch noch eine arabische Fraktion auf. Dieser ist es völlig egal, ob das Zeug nun Sibirit oder Alaskit heißt. Sie will es vernichten. Denn





Sturmangriff • Schnelle gezielte Angriffe sind meist die einzige Möglichkeit. Der Gegner schützt seine Basis ausgezeichnet.



Landleben • Hinter den Frontlinien entstehen gemütliche, kleine Außenposten.

neben dem Element würde Öl als Energierohstoff völlig bedeutungslos werden und Kamele und Wüstensand sind auch in der Zukunft nicht eben Exportschlager. Das Chaos ist perfekt. Bitte nehmen Sie Logik nicht mit ins EON.
Zum Glück ist das Spiel an sich klarer aufgebaut. *Original War* ist ein waschechtes Echtzeit-Strategiespiel mit starkem Rollenspieleinschlag. Egal, auf welcher Seite Sie spielen, Sie bekommen einen Hauptcharakter, der keinesfalls sterben darf und eine erschreckend geringe Zahl von Fußsoldaten.

Das Chaos ist perfekt. Bitte nehmen Sie Logik nicht mit ins EON.

Urzeitsoldaten Sie errichten Produktions- sowie Verteidigungsgebäude. Öl, Nachschubkisten aus der Zukunft und natürlich Sibirit sorgen dafür, dass der Aufbau Ihrer Basis nicht ins Stocken gerät. Ihr wertvollstes Gut sind allerdings Ihre Männer. Sie bekommen nur wenig Verstärkung und sollten daher Ihre Verluste immer so gering wie möglich halten. Sie können Ihren Kämpen verschiedene Aufgabenbereiche zuweisen: Ingenieure errichten Gebäude, Mechaniker produzieren, warten und steuern Fahrzeuge, Wissenschaftler forschen und heilen, Kämpfer schlussendlich kämpfen. Neben den menschlichen Söldnern können Sie zur Not auch ein paar Affenmenschen, die Mutter Natur gerade versucht auf die Beine zu stellen, rekrutieren. Je nach gespielter Seite dürfen diese als Ingenieure oder Soldaten eingesetzt werden. Die Fahrzeugtypen können weitestgehend frei zusammengestellt werden. Sie entscheiden über Bewaffnung, Panzerung und Antrieb und kurze Zeit später rollt das Gefährt aus dem Hangar. Die Missionen sind zumeist abwechslungsreich und das eigentliche Ziel steht selten von Anfang an fest. Zumeist gibt es Punkte, an denen der Spieler den weiteren Verlauf selbst bestimmen kann. Hinter *Original War* verbirgt sich ein gewaltiger Missionsbaum und so gibt es verschiedenste Möglichkeiten, das Spiel durchzuspielen. Per Point-and-Click-Steuerung ist die Koordination der Truppen kein Problem. Lediglich ein paar Formationsbefehle hätten dem Spiel gut getan, da *Original War* wie viele Echtzeit-Strategietitel an der Wegfindung krankt. Die Grafik präsentiert sich trotz des Themas sehr modern. Die Einheiten sind hübsch animiert und allerlei witziges Urgetier treibt sich in den Wäldern des Pilozäns herum.

Philipp Rohwedder: *Original War erfindet die Echtzeitstrategie nicht neu. Es erweitert aber das Genre um ein neues spannendes Konzept, abseits der C&C-Klone.*

Original War

wertung

Mindestens:
Pentium 2 266, 64 MB RAM, 8xCD-ROM

Empfohlen:
Pentium 2 500, 128 MB RAM, 16xCD-ROM

Getestete Version:
Englische Verkaufsversion

MEHRSPIELER
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: 8
Internet: 4
Spieler pro CD: 1
Mehrspielerwertung: 2,5

+ Neue Idee
+ Witzige Dialoge
+ Viel Entscheidungsfreiheit
– Langsamer Spielfluss
– Recht schwer

Grafik: 2,3
Sound: 2,5
Steuerung: 2,1

Reizvolles Strategie-Abenteuer.

Spielspaß: 2,1



Panzerknacker • Während der Wächter draußen seine Runde dreht, bohrt Matt den Safe auf. Im Hintergrund wartet der Fluchtwagen.

Teamwork • Matt hat einen Flipper gefunden. Inzwischen klaubt Elvira die Poster von der Wand.

[FAKTEN]
Entwickler: Neo
Vertrieb: JoWood
Preis: Ca. DM 90,-
USK: Ab 6 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.clou2.com

der clou! 2

Leichte Beute für schwere Jungs. Wer sich immer schon mal als Genie des Verbrechens versuchen wollte, hat jetzt Gelegenheit dazu. Ganz ohne Risiko. Ob es sich aber wirklich lohnt, erfahren Sie hier.

Typischer Fall von nichts gelernt. Ihr Alter Ego Matt Tucker hat das Gefängnis hinter sich, aber statt die Freiheit zu genießen und in der Sonne zu liegen, macht er eben da weiter, wo er vor sieben Jahren aufgehört hat. Er klaut. Damit er nicht erneut auf der schiefen Bahn ausrutscht, haben Sie ein Auge auf ihn. Das ist so einfach aber nicht. Der Gentleman-Ganove will erneut ziemlich hoch hinaus. Doch bis Sie den ultimativen Coup landen können, ist es ein weiter Weg und der führt zuerst einmal über eine Tankstelle oder einen Kramladen. Kleine Fische eben, die den Spieler langsam in die Gefahren und Möglichkeiten illegaler Nachtschichten einführen. Da Matt aber ein Profi ist, will auch der einfachste Einbruch genau geplant sein. Sie entscheiden sich für ein Zielobjekt, wählen ein Fluchtfahrzeug sowie eventuelle Komplizen und rüsten die ganze Truppe dann noch für teures – und schwer verdientes – Geld mit entsprechendem Werkzeug aus.

Die Räuber In der Planungsphase können Sie sich uneingeschränkt bewegen, alle Wächter, Kameras und Alarmanlagen werden zwar angezeigt, interagieren aber nicht mit dem Spieler. Falls Sie in den Sichtkegel eines Postens geraten sind oder zu laut waren, können Sie die Zeit einfach zurückdrehen und eine andere Vorgehensweise probieren. Sie knacken Schlösser, öffnen Safes und nehmen mit, was Sie tragen können – alles bequem per Maussteuerung. Ihre Komplizen behalten Sie durch frei wählbare Kameraperspektiven immer im Auge. Sind Sie der Meinung, dass eigentlich nichts schief gehen kann, starten Sie Ihren ausgearbeiteten Plan. Mit ziemlicher Sicherheit sind Sie aber ganz am Anfang der Aktion von einem Wächter erspäht worden. Also das Ganze noch einmal überarbeiten. Gerade im späteren Verlauf des Spiels, wenn man gut zwei Stunden an der Planung sitzt, zerrt das erheblich an den Nerven. Zwischen den Einsätzen erkunden Sie die riesige, nett in Szene gesetzte 3D-Stadt, verhökern die Beute beim örtlichen Hehler oder beobachten potenzielle Einbruchziele.

Philipp Rohwedder: *Der Clou 2 macht an sich Spaß. Allerdings schleicht sich sehr schnell Routine ein, was zu schlampiger Planung, einer Menge Mehrarbeit und somit zu ziemlichem Frust führt.*

wertung

Der Clou 2

Mindestens:
Pentium 2 300, 64 MB RAM, 4xCD-ROM

Empfohlen:
Pentium 3 600, 128 MB RAM, 8xCD-ROM

Getestete Version:
Deutsche Verkaufsversion

MEHRSPIELER
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: –
Internet: –
Spieler pro CD: 1
Mehrspielerwertung: –

+ Dichte Atmosphäre
+ Abgefahrene Charaktere
+ Gute Spielidee
– Ermüdende Routineaufgaben
– Zu zeitaufwendig

Grafik: 2,0
Sound: 2,2
Steuerung: 2,0

Nettes Spiel, dem aber der entscheidende Kick fehlt.

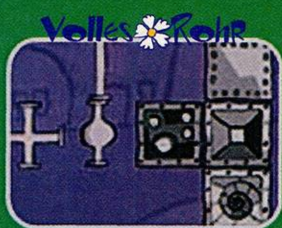
Spielspaß: 2,6

Werd Milkmaster, und fahr nach Berlin

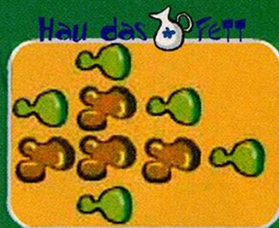
Internationaler Tag der Milch, 1. Juni 2001



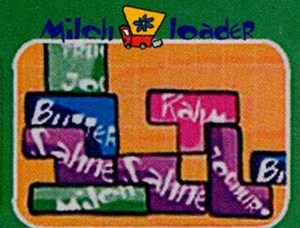
Kn@ck den Milchpott! Spiel auf
www.milkmaster.de
fünf spannende Games
zum Internationalen Tag der Milch.
Werd Milchmaster in Deinem Bundesland,
und fahr zum großen Finale nach Berlin.
Den Siegern winken wertvolle Preise.











GML Gemeinschaft der Milchwirtschaftlichen Landesvereinigungen e.V.

CMA

12move ©

PC Games – Wissen, was gespielt wird

[F A K T E N]
Entwickler: Microids
Vertrieb: Virgin Interactive
Preis: Ca. DM 90,-
USK: Ab 12 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.far-gate.com

Far gate

Mit Far Gate verwirklichen Sie einen **Menschheitstraum**: die Kolonisation weit entfernter Planeten. Ob sich diese gewaltige Aufgabe noch spannender gestaltet als im großen **Vorbild Homeworld**, lesen Sie hier.

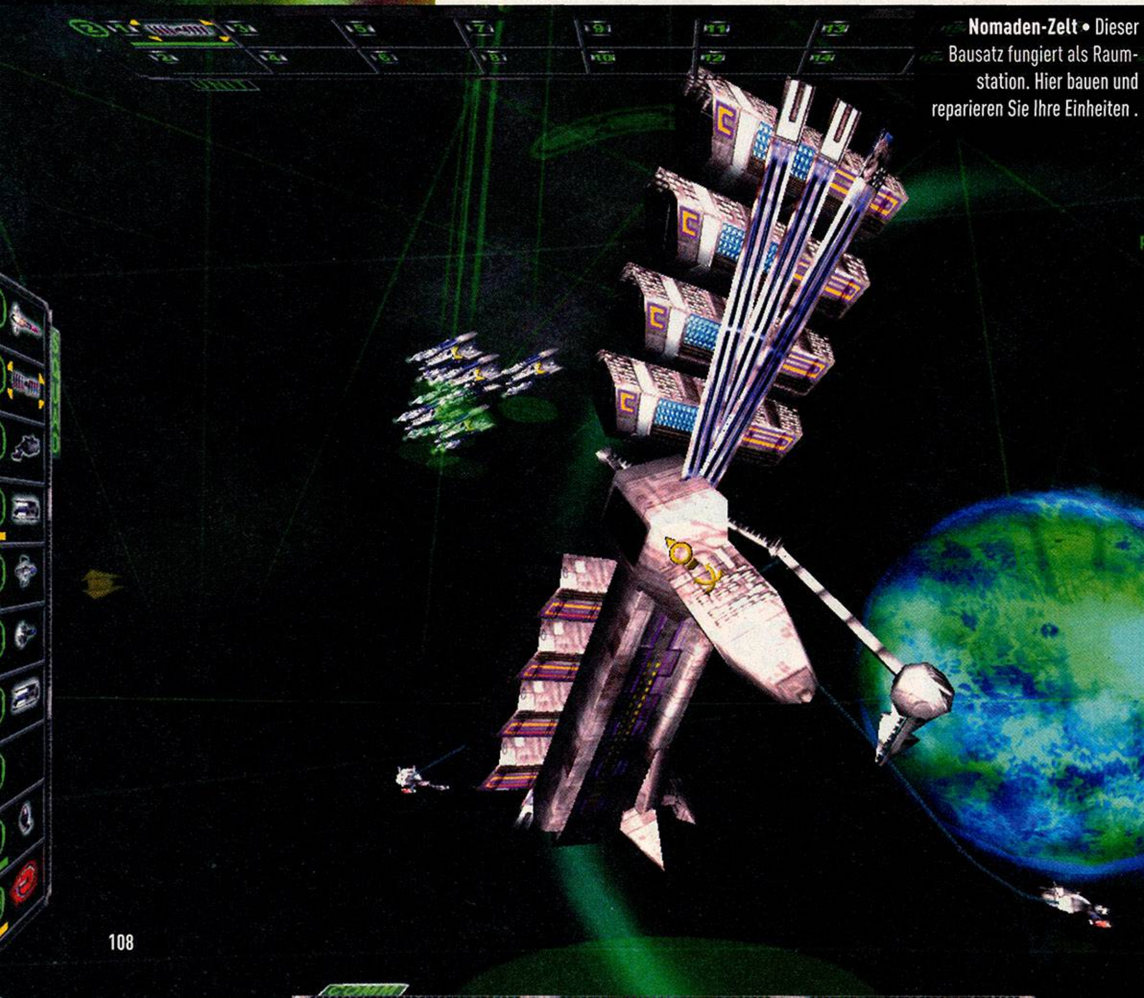


Feuer frei • Die Designs der Raumschiffe sind sehr detailliert. Abgefahren präsentieren sich die Vehikel der Aliens (Hintergrund).

„Einheit 9 unter Beschuss", schallt die Warnung aus den Lautsprechern. Nur wenige Sekunden später stehen weitere Schiffe unter dem Feuer von Alienhorden. Da ist strategisches Geschick gefragt, um solch interstellarem Unwesen zu begegnen. Über 30 Einheiten, von der Mutterstation bis zum gepanzerten und schwer bewaffneten Astronauten helfen Ihnen bei dieser Aufgabe. Das Positive zuerst: Alle Modelle sind detailliert gezeichnet und die grafischen Effekte ihrer Waffen sind atemberaubend. Toll auch die Darstellung der Planeten und Asteroiden, die dank Bump Mapping äußerst plastisch wirken. Mit den beiden Alien-Fraktionen haben die Entwickler Fantasie bewiesen; die Geräuschkulisse unterstützt die Optik wirkungsvoll. Doch es gibt auch Anlass zur Kritik.

Hakelige Steuerung Reicht *Far Gate* schon optisch nicht ganz an die Edelgrafik von *Homeworld* heran, wird die Diskrepanz beim Interface und der Steuerung deutlicher: Ständig gelangt man in hektischen Situationen auf die in den Bildschirm ragenden Menüleisten. Die Auswahl von Einheiten und die Befehlsvergabe werden so zu einem schwierigen Unterfangen. Leider bleibt *Far Gate* aufgrund des eintönigen Missionsdesigns hinter seinen Möglichkeiten. Zudem machen Formationen wenig Sinn, da die Einheiten bei einem Angriff einfach im Raum stehen bleiben.

Jochen Gebauer: *Far Gate kann leider nicht ganz mit Homeworld mithalten. Das Missionsdesign auf Erkunden und Vernichten des Gegners zu beschränken, ist auf Dauer einfach zu wenig – schade, denn die spannende Hintergrundstory hätte weit besser ausgenutzt werden können. Wer jedoch actionreiche und effektvolle Weltraumschlachten mag, der macht mit Far Gate sicher keinen Fehlgriff.*



Nomaden-Zelt • Dieser Bausatz fungiert als Raumstation. Hier bauen und reparieren Sie Ihre Einheiten .

Far Gate

wertung

Mindestens:
Pentium 2 233, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, 300 MB Festplatte
Empfohlen:
Pentium 2 500, 128 MB RAM, 12xCD-ROM, 775 MB Festplatte
Getestete Version:
Englische Verkaufsversion

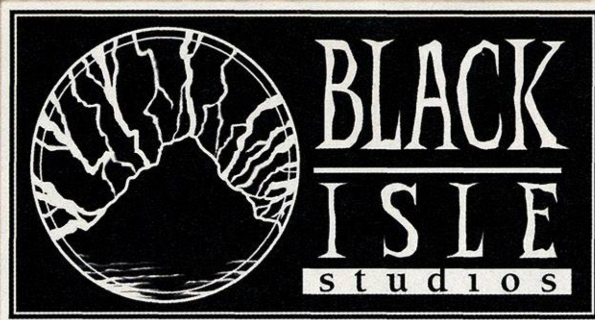
M E H R S P I E L E R
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: 4
Internet: 4
Spieler pro CD: 1
Mehrspielerwertung: 2,3

+ Sehr gute Grafik
+ Spannende Hintergrundstory
+ Exzellenter Missionseditor
– Langweiliges Missionsdesign
– Fehlende taktische Tiefe

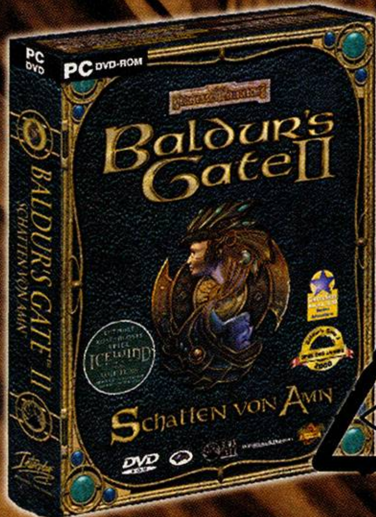
Grafik: 1,9
Sound: 2,6
Steuerung: 3,1

Trotz guter Ansätze ein nur wenig eigenständiger Homeworld-Klon.

Spielspaß: 2,5

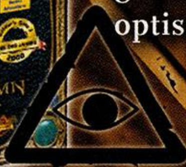


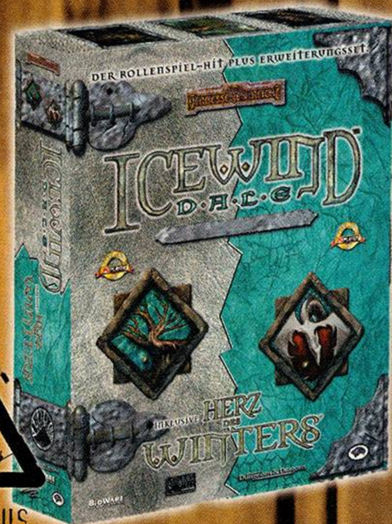
GEFAHRENGUT



BALDUR'S GATE 2 AUF DVD

WARNUNG:
Hochauflösende Bildqualität. Augen langsam daran gewöhnen. Black Isle übernimmt keine Haftung für optische Täuschungen.

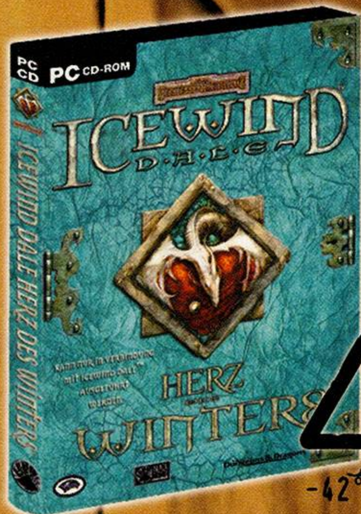




ICEWIND DALE – DIE EISCHRONIK

WARNUNG:
Schockgefrorenes Doppelpack mit "Icewind Dale" und "Herz des Winters" auf PC CD. Black Isle übernimmt keine Haftung für das Gefrieren sozialer Kontakte.





ICEWIND DALE "HERZ DES WINTERS"

WARNUNG:
Vor dem Öffnen Erweiterungsset für PC CD auf Zimmertemperatur abtauen. Black Isle übernimmt keine Haftung für abgefrorene Finger.



www.bg2.de











Advanced Dungeons & Dragons

Helkon Media AG
präsentiert
Dungeons & Dragons
"Der Film - Jetzt im Kino"



Kanonenfutter • Harpyien, Biomechs und diverser Abschaum mehr drängen sich vor dem Fadenkreuz von Sams Schießprügeln.

Sam im Glück • Im Spielverlauf gibt es neue und mächtigere Wummen zum Einsammeln – für Duelle mit Kraftpaketen wie diesem dringend vonnöten.

serious sam:
the first encounter

[FAKTEN]
Entwickler: Croteam
Vertrieb: Take 2
Preis: Ca. DM 60,-
USK: Ab 16 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen
Online: http://serioussam.godgames.com

Infernalisches Gebrüll. Eine Heerschar stürzt sich mordlüstern auf Sie – Serious Sam. **Sie ballern, bis die Läufe Ihrer Waffen zu schmelzen drohen**. Stille breitet sich über die Tempelanlage aus. Der Feind liegt zuhauf danieder – der Level ist geknackt.

S*erious Sam* soll laut Croteam durchaus als eine Verbeugung vor Klassikern wie *Doom* oder *Quake* verstanden werden. Eiserne Maxime ist, wie bei den legendären Vorvätern: Eliminiere alles, was sich bewegt, und bleibe am Leben. Der Plot ist dabei Nebensache, sei aber dennoch erwähnt. Die Menschheit wird von der Reinkarnation eines ägyptischen Gottes und seinen Heeren bedroht. Mittels Zeitreise schicken die Sterblichen ihren besten Kämpfer in das antike Ägypten zurück. Ziel ist das Auffinden einiger technologischer Überbleibsel einer fremden Zivilisation, mit deren Hilfe der Feind besiegt werden kann!

Kamikazeattacken Die Story kündigt es an: Wüstenlandschaften, düstere Tempelanlagen und Krypten, die einem Prospekt für Kulturpauschalreisen in das Nilland entsprungen sein könnten, bilden die optisch gelungene Kulisse für gediegene Ballerorgien. Die Gegner überzeugen nicht durch ihre KI, sondern durch massive Präsenz und Sturmangriffe im Kamikazestil. Gerade diese Faktoren verleihen *Serious Sam* seinen eigenwilligen Charme. Neue Waffen, Rüstung und Lebensenergie werden Ihnen von Kollegen aus der Zukunft zugebeamt. Zusätzlich im Metzelpaket enthalten: 16 Karten für den kooperativen Mehrspielermodus sowie Tools zum Entwickeln von Maps und Mods. Fünf Schwierigkeitsgrade bieten Spielspaß für Anfänger und Profis.

Christian Klinger: *Wem bei der bloßen Erwähnung von Doom 3 kribbelig wird, der darf zugreifen. Geboten werden: ein effektives Waffenarsenal, Ballerfreuden und Adrenalinschübe aufgrund anstürmender Feindhorden – und das alles in gepflegter Atmosphäre.*

wertung

Serious Sam

Mindestens:
Pentium 2 300, 64 MB RAM, 4xCD-Rom, 100 MB Festplatte
Empfohlen:
Pentium 2 500, 64 MB RAM, 8xCD-Rom, 500 MB Festplatte
Getestete Version:
Beta-Version 3

MEHRSPIELER
Spieler pro PC: 4
Netzwerk: 16
Internet: 16
Spieler pro CD: 4
Mehrspielerwertung: 2,4

+ Feines Leveldesign
+ Steuerung und Waffenauswahl
+ Abenteuerliche Gegnermassen
– Zu kurze Spielzeit
– Keine Rätsel, keine Storyelemente

Grafik: 2,1
Sound: 2,0
Steuerung: 1,8

Kurzweiliges Reaktionstraining für zwischendurch.

Spielspaß: 2,3

tribes 2

[FAKTEN]
Entwickler: Dynamix
Vertrieb: Sierra
Preis: Ca. 90,- DM
USK: Ab 16 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.sierra-tribes2.de

Mit Tribes 2 entwickelte Dynamix konsequent das Spielprinzip des Vorgängers Starsiege Tribes fort: **Teamwork, Taktik und massive Action** verschmelzen in riesigen Szenarien zu einer fesselnden Symbiose.

Zusammenarbeit ist bei *Tribes 2* oberstes Gebot: Einzelkämpfer werden in dem Schlachtgetümmel der bis zu 64 Kämpfer pro Server gnadenlos den Heldentod erleiden, ohne dabei irgendetwas zu bewirken. Anfänger des *Tribes*-Universums können die Grundprinzipien der Steuerung und der Ausrüstung zunächst in fünf Trainingsmissionen verinnerlichen. Anschließend werden einige Gefechte gegen Bots und die Erkundung der verschiedenen Karten nicht schaden, bevor Sie sich ins Online-Getümmel stürzen – dennoch wird es einige Zeit dauern, bis Sie befähigt sind, alle Feinheiten des Spieles auszureizen. Die Gladiatoren sind in drei Rüstungsklassen unterteilt: Scout, Assault und Juggernaut. Diese unterscheiden sich nicht nur hinsichtlich der Bewaffnung und Panzerung, sondern auch in ihrer Geschwindigkeit und Wendigkeit. Der Scout als leichteste Einheit ist extrem beweglich und kann sich mit seinen Jet-Packs am längsten in der Luft fortbewegen. Der Assault ist der Allrounder unter den Clankriegern. Er ist mittelschwer gepanzert und verfügt über wesentlich durchschlagskräftigere Waffen als der Scout. Der Juggernaut schließlich ist Feuerkraft pur – mit zielsuchenden Raketen fängt er gegnerische Fahrzeuge ab oder plättet feindliche Stellungen mit einem weit reichenden Mörser.

> Der Juggernaut ist Feuerkraft pur – mit **Raketenwerfer und Mörser** plättet er seine Gegner.

Auf Schusters Rappen Ein weiterer wichtiger Faktor, der über Sieg und Niederlage entscheidet, sind die drei Boden- und drei Luftfahrzeuge, die über Versorgungsstationen generiert werden können. Der Havoc-Transporter, der neben dem Piloten und einem Schützen vier weitere Gefährten aufnehmen kann, ist dafür prädestiniert,



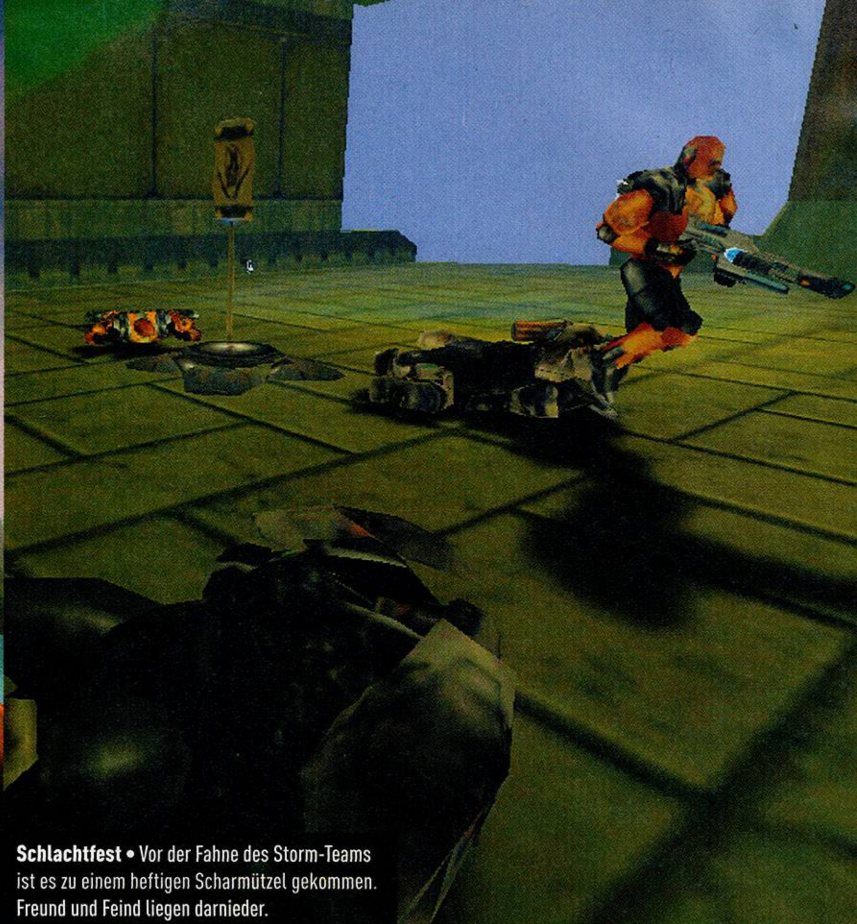
Brechstange • Der Thundersword-Bomber ist dafür prädestiniert, Breschen in die feindlichen Linien zu schlagen.



Auf Feindflug • Der Shrike-Jäger wird von einem Piloten manövriert und ist mit zwei Bordkanonen bestückt.



Adlerauge • Ein BioDerm-Juggernaut lauert mit einem Raketenwerfer auf gegnerische Fahrzeuge.



Schlachtfest • Vor der Fahne des Storm-Teams ist es zu einem heftigen Scharmützel gekommen. Freund und Feind liegen darnieder.

die schwerfälligen Juggernaut-Einheiten an die vorderste Front zu bringen. Denn bis Sie mit einem Juggernaut in einer der größeren Maps auf Schusters Rappen zur feindlichen Basis vorgedrungen sind, können etliche Minuten vergehen! Bei den Bodenfahrzeugen ist der Beowulf-Panzer hervorzuheben – dieser benötigt einen Piloten und einen Schützen für den Geschützturm und ist eine sehr effektive Angriffswaffe.

Planetare Arenen Die teilweise riesigen Innen- und Außenlevels sind auf verschiedenen Planeten mit unterschiedlichen Landschaften angesiedelt. Lavaseen, schneebedeckte Berge, ausgedehnte Hügellandschaften sind nur einige Beispiele. Die Stellungen der Kombattanten werden von Bunkern, Wachtürmen oder gewaltigen Festungen geprägt. Die gedrungenen Bunker überraschen teilweise durch ein ausgedehntes Gangsystem, das sich ins Erdinnere erstreckt. Die Grafik ist in den Außenszenarien relativ schlicht ausgefallen – dennoch wird das Bild hin und wieder ruckeln, wenn zu viele Kombattanten gleichzeitig auf dem Bildschirm erscheinen und aufeinander eindreschen. Ohne schnelle Internetanbindung geht überhaupt nichts. Dafür bieten acht Spielmodi Abwechslung: Neben Klassikern wie Capture the Flag und Team-Deathmatch, gibt es auch mit Rabbit und Bounty Modi, die den Einzelkämpfer ansprechen werden. Herauszuheben ist hier der Spielmodus Rabbit. In diesem Modus gibt es nur eine Fahne: Je länger ein Spieler im Besitz einer Fahne ist, desto mehr Punkte heimst er ein. Alle anderen veranstalten natürlich eine wilde Hatz auf den Fahnenträger, den so genannten Rabbit – ein Heidenspaß.

Christian Klinger: *Tribes 2 ist ein Taktik-Shooter par excellence. Shooter-Fans, die einen leistungsstarken Rechner und einen schnellen Internetzugang ihr Eigen nennen, können bedenkenlos zuschlagen – Anfänger sollten aber darauf gefasst sein, dass sie einige Zeit investieren müssen, um das komplexe Spiel und seine Steuerung zu beherrschen.*



Heftpflaster • Mit einem Reparaturpack können nicht nur beschädigte Generatoren und Anlagen, sondern auch angeschlagene Team-Mitglieder instand gesetzt werden.

Tribes 2

wertung

Mindestens:
Pentium 2 300, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, 250 MB Festplatte

Empfohlen:
Pentium 3 800, 128 MB RAM, 12xCD-ROM, 600 MB Festplatte

Getestete Version:
Verkaufsversion

MEHRSPIELER

Spieler pro PC: 1
Netzwerk: 64
Internet: 64
Spieler pro CD: 1

+ Viele Fahrzeuge und Waffen
+ Abwechslungsreiche Spielmodi
+ Komplexes Gameplay
– Komplizierte Steuerung
– Hardwareintensiv

Grafik: 2,0
Sound: 2,0
Steuerung: 2,2

Shooter für Taktiker mit Liebe zum Detail.

Mehrspieler: 2,0

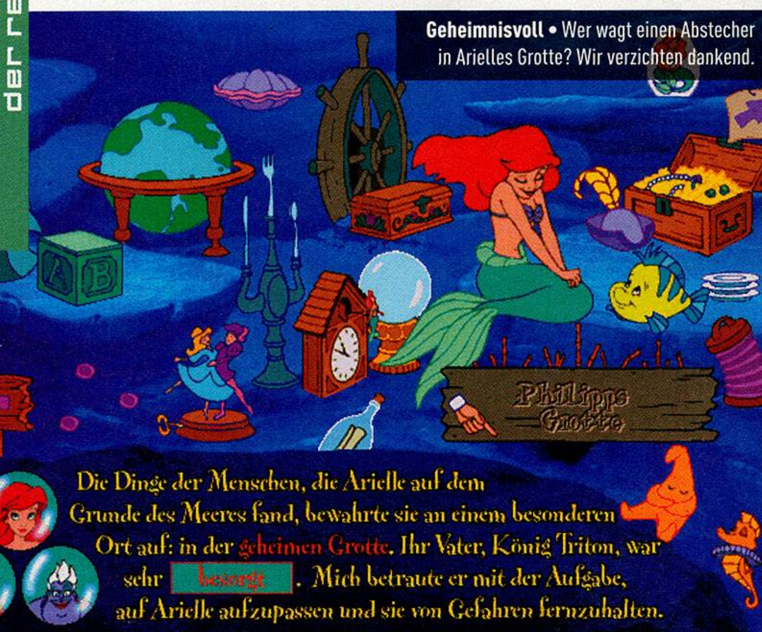
der rest vom fest

Willkommen zu einer neuen Rubrik in Game On!. Hier stellen wir Ihnen die übrigen **Neuerscheinungen des Monats** komprimiert auf zwei Seiten vor – **natürlich mit Bewertung** und allen Informationen, die Sie für eine Kaufentscheidung benötigen.

Früher war sowieso alles besser. Das Gras war grüner, das Wetter schöner und bei LucasArts wurden noch erstklassige Adventures programmiert. Heute hingegen beschränkt man sich darauf, die hauseigene *Star-Wars*-Lizenz bis zur Unkenntlichkeit auszuschlachten. Der neueste Spross dieser Entwicklung nennt sich *Battle for Naboo* und ist ein lahmes Actionspiel, bei dessen katastrophaler Grafik man sich unwillkürlich fragt, ob man nun ein PC-Spiel oder einen N64-Emulator installiert hat. Früher saßen wir auch wochenlang vor *Diablo* und machten die Katakomben der Stadt Tristram unsicher – mittlerweile dürfen wir mit *Siege of Avalon* ein nostalgisches Wiedersehen feiern, dessen erste von insgesamt sechs geplanten Episoden sich immerhin kostenlos aus dem Internet ziehen lässt (www.avalon-game.com). Und wer erinnert sich nicht an selige Spielhallen-Zeiten? *G-Tok* jedenfalls lässt diese Ära wieder aufleben und veranschaulicht eindrucksvoll, wieso kunterbunte Weltraum-Ballerspiele schon vor Jahren ausgestorben sind. *Speedboat Raser Europa* ist auch ein Fall für sich. Mit Rennbooten durch die Kanäle Venedigs zu brettern, war vielleicht am C64 noch eine originelle Idee – heute ganz sicher nicht mehr, schöne Grafik hin oder her.

> Früher war sowieso alles besser – aber ist das ein Grund, **die alten Spielideen** immer wieder aufzuwärmen?

Rinderwahn Apropos originelle Ideen: *BSE Bomber* von Koch Media hat sich den Ehrenpreis in dieser Kategorie redlich verdient. Oder finden Sie ein übles Actionspiel rund um die hochbrisante Thematik etwa nicht originell? „Realsatire" nennt der Hersteller das. Finden wir auch, angesichts der Tatsache, dass Sie dafür 30,- DM berappen sollen – neunundzwanzig mehr, als der zweifelhafte Spaß



Geheimnisvoll • Wer wagt einen Abstecher in Arielles Grotte? Wir verzichten dankend.



Explosiv • Die Effekte in Eurofighter Typhoon sind eine Augenweide.

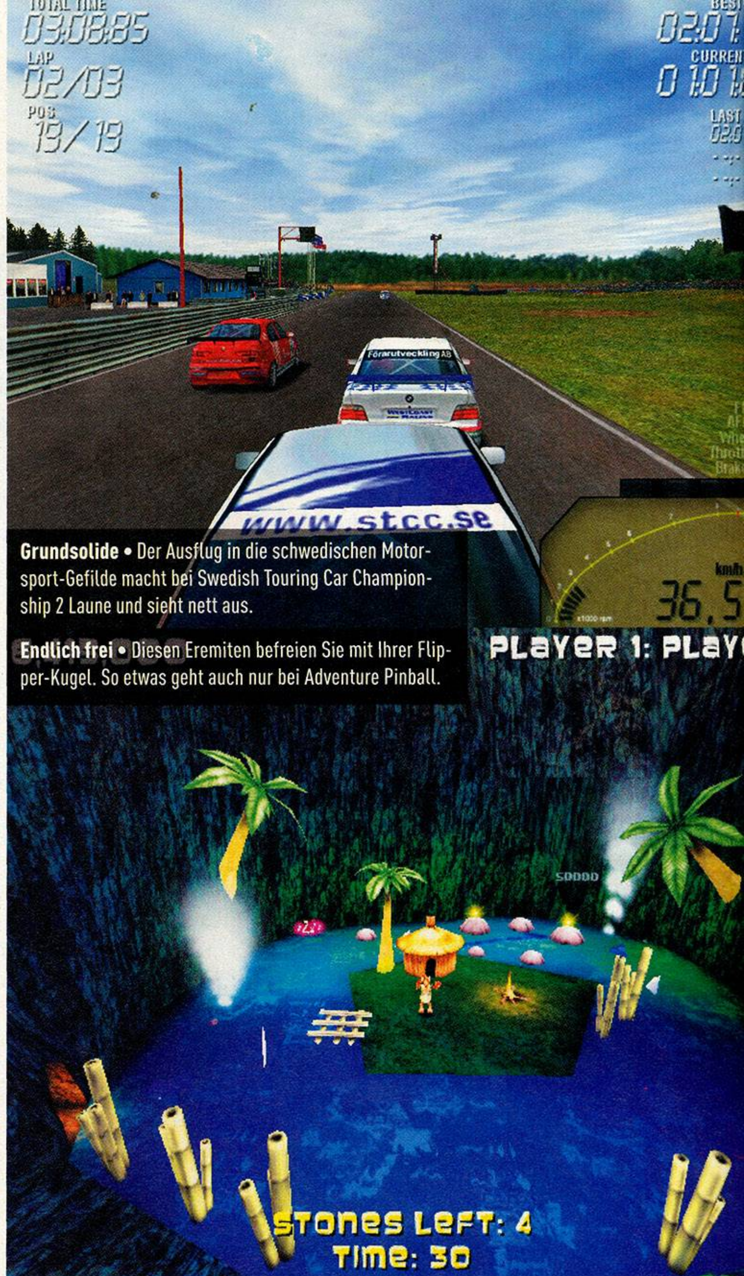


Preisfrage • Ist das ein N64-Spiel? Nein, es ist Battle for Naboo. Für den PC. Ehrlich.

wert ist. Etwa das Doppelte verlangt Ihr Software-Händler dagegen für *Tread Marks* und auch hier dürfen Sie Ihre Geldbörse ruhigen Gewissens stecken lassen. Das dröge Multiplayer-Panzer-Renn-und-Ballerspiel schneidet gegen Konkurrent *Tribes 2* in wirklich jeder Hinsicht schlechter ab. Womit wir beim Thema *Arielle die Meerjungfrau* wären. Das hat zwar mit *Tribes 2* überhaupt nichts zu tun, macht aber ähnlich wenig Spaß wie *Tread Marks*. Lustige Dinge anklicken, die dann lustige Sachen machen, kennt man ja schon von Windows, dürfte allerdings lediglich für Kinder im Vorschulalter spannend sein. Diese Altersgruppe könnte auch an *The Hollow Earth* Gefallen finden. Da nämlich werfen Sie mit Backsteinen auf Affen, Pinguine oder Dinosaurier und lösen nebenbei ein paar todlangweilige Logik-Rätsel – also quasi eine Mischung aus *Moorhuhn* und *Myst*.

Licht am Ende des Tunnels Es geht aber auch besser. Hinter der kryptischen Buchstabenfolge *STCC 2* verbirgt sich keineswegs eine lappländische Rentierart, sondern ein ordentliches Rennspiel rund um die schwedische Tourenwagen-Meisterschaft. Ähnlich solide geht es bei *Adventure Pinball* zu: Dank der 3D-Engine von *Unreal Tournament* sieht der Flipper klasse aus und eignet sich trotz kleinerer Mängel im Gameplay durchaus blendend für das schnelle Spielchen zwischendurch. *Eurofighter Typhoon* wäre gerne eine Flugsimulation für Einsteiger, verfehlt dieses Ziel knapp und kann sich dank der spannenden Mehrspieler-Gefechte im gehobenen Mittelfeld platzieren.
Dort lässt sich auch *M&M's – Die Geheimformel* häuslich nieder. Ausgelegt für Kids zwischen 5 und 10 Jahren ist das Geschicklichkeitsspiel rund um die beiden Schokoladenmännchen ein kurzweiliger Spaß für die jüngere Zielgruppe, erwachsene Gamer wünschen sich freilich nach dem zweiten Level eine Schokoladen-Presse.

JOCHEN GEBAUER



Grundsolide • Der Ausflug in die schwedischen Motorsport-Gefilde macht bei Swedish Touring Car Championship 2 Laune und sieht nett aus.

Endlich frei • Diesen Eremiten befreien Sie mit Ihrer Flipper-Kugel. So etwas geht auch nur bei Adventure Pinball.

wertungstabelle

NAME	GENRE	ENTWICKLER	VERTRIEB	PREIS	WERTUNG
Arielle die Meerjungfrau *Fazit: Für Vierjährige ausgelegt – sind Sie vier?*	Action	Tandem	Disney Interactive	Ca. DM 50,-	4,8
Siege of Avalon *Fazit: Rollenspiel auf der Retroschiene*	Rollenspiel	Digital Thome	Blackstar Interactive	Ca. DM 10,-	2,8
G-Tok *Fazit: Katastrophe in Bunt*	Action	Acid Software	Guildhall Leisure	Ca. DM 30,-	4,8
The Hollow Earth *Fazit: Verkorkster Mix aus Moorhuhn und Myst*	Adventure	AniWare	Shoe Box	Ca. DM 50,-	3,8
Adventure Pinball *Fazit: Lustiger Flipper für Fans*	Flipper	Digital Extremes	Electronic Arts	Ca. DM 70,-	2,7
Star Wars – Battle for Naboo *Fazit: Langweilige Action im Star-Wars-Universum*	Action	Factor 5/LucasArts	Electronic Arts	Ca. DM 80,-	4,1
EurofighterTyphoon *Fazit: Pendelt unentschlossen zwischen Simulation und Action*	Flugsimulation	Rage Software	Koch Media	Ca. DM 80,-	2,7
STCC 2 *Fazit: Interessante Alternative für Touring-Fans*	Rennspiel	DICE	Electronic Arts	Ca. DM 80,-	2,6
BSE-Bomber *Fazit: Machwerk mit fragwürdiger Thematik*	Action	Koch Media	Koch Media	Ca. DM 30,-	5,4
M&M's – Die Geheimformel *Fazit: Für Kinder gut, für Erwachsene fad*	Geschicklichkeit	Boston Animation	Infogrames	Ca. DM 30,-	3,6
Speedboat Raser Europa *Fazit: Wenig gehaltvolles Rennspiel für Einsteiger*	Rennspiel	Davilex	Koch Media	Ca. DM 70,-	3,4
Tread Marks *Fazit: Ein Panzer macht noch keinen Sommer*	Action	Longbow Digital Arts	AAAGame	Ca. DM 50,-	4,2

heavy metal F.A.K.K. 2

[FAKTEN]
Entwickler: Ritual Entertainment
Vertrieb: Take 2
Preis: Ca. DM 39,-
USK: Ab 16 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen
Internet: www.take2.de/flash/zones/FAKK2/index.html

18 Uhr, irgendwo im Dungeon. Die Frisur hält. **Protagonistin Julie prügelt sich jetzt zum Sonderpreis** durch die Landschaft und ist dabei doch Dame genug, stets mit einem bezaubernden Lächeln zu betören.



Valentinstag • Wie alle Frauen mag auch Julie Blumen, selbst wenn sie Fleisch fressen.



Kinderprogramm • Anstatt die Kleine mit ihrer Puppe spielen zu lassen, klaut ihr der Bösewicht die Seele.

Alles hätte so schön sein können. In der Stadt Eden sprudelt ein Jungbrunnen und die Bewohner sind entsprechend damit beschäftigt, jung und glücklich zu sein. Dem obligatorischen Bösewicht passt das natürlich überhaupt nicht in den Kram. Also raubt er einfach allen Kindern die Seele und funktioniert sie zu willenlosen Mutanten um. Logisch, dass jetzt dringend ein mutiger Held, noch besser eine Heldin, gebraucht wird, die all dem Einhalt gebietet. Obwohl jetzt billig zu haben, ist Julie kein leichtes Mädchen. Im Vergleich zur Archäologieprinzessin Lara Croft, die mehr auf Schirm, Charme und Melonen setzt, ist Julie allerdings schon aus einer anderen Rippe geschnitzt. Ganz Kriegerin, prügelt die brünette Amazone gegen Unholde und hergebrachte Frauenbilder, dass es eine wahre Pracht ist. Um sich der aufdringlichen Monsterhorden zu erwehren, benutzt Julie – von Schwertern bis hin zu Maschinengewehren – eine ganze Kollektion modischer Mordwaffen so selbstverständlich wie andere Frauen den Staubsauger.

Jenseits von Eden Natürlich steht das Spiel nicht vollständig unter dem Motto: „Und bist du nicht willig, so brauch ich Gewalt". Auf Ihrer Reise durch die faszinierende Welt von *Heavy Metal F.A.K.K. 2* treffen Sie verrückte Kreaturen wie Fleisch fressende Pflanzen oder Drogen rauchende Kobolde, die einfach nur mal in Ruhe mit einer verständnisvollen Frau reden wollen. Sie steuern Julie aus der Perspektive der dritten Person durch eine Landschaft, die, obwohl das Spiel schon etwas älter ist, ebenso gut aussieht wie die Heldin. Die riesigen Außenwelten, die beeindruckenden Lichteffekte und die skurrilen Monster sind noch immer ein Hingucker.

Philipp Rohwedder: *Hübsche Sache das. Julie sieht ziemlich gut aus und noch dazu macht das Ganze richtig Spaß. Zum Budgetpreis lohnt sich die Anschaffung erst recht.*

H. M. F.A.K.K. 2

wertung

Mindestens:
Pentium 200, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, 300 MB Festplatte
Empfohlen:
Pentium 2 350, 64 MB RAM, 16xCD-ROM, 500 MB Festplatte
Getestete Version:
Budget-Version

MEHRSPIELER
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: –
Internet: –
Spieler pro CD: 1
Mehrspielerwertung: –

+ Coole Heldin
+ Riesige Außenwelten
+ Abgedrehte Story
– Ziemlich brutal
– Harte Gegner

Grafik: 2,1
Sound: 2,0
Steuerung: 2,0

Vom B-Movie zum A-Klasse-Spiel.

Spielspaß: 2,0

Theme Park World



Affentanz • Theme Park World überzeugt vor allem durch fantasievoll abgefahrene Attraktionen.

In vier Parks mit jeweils eigener Thematik dürfen Sie sich so richtig austoben. Sie bauen Attraktionen und Buden, verbinden das Ganze mit Wegen und engagieren ein paar Entertainer, damit sich Ihre Besucher nicht langweilen. Wenn Sie der isometrischen Ansicht überdrüssig geworden sind, können Sie sich in 3D durch Ihren Park bewegen und sämtliche Fahrgeschäfte ausprobieren. Trotz allem ist *Theme Park World* knallharte Aufbaustrategie. Die Preise für Cola und Fritten können genauso eingestellt werden wie die Laufgeschwindigkeit der Attraktionen. Es verlangt einiges an Geschick, um die verwöhnten Besucher zu begeistern. **(PR)**

Mindestens: Pentium 266, 32 MB RAM, 4xCD-ROM
Genre: Wirtschaftssimulation ▪ **Preis:** Ca. DM 29,-

Grafik:	2,0	Spielspaß: 2,0
Sound:	2,0	
Steuerung:	2,0	
Mehrspieler:	–	

Witzige Aufbaustrategie, die immer wieder Spaß macht.

Superbike 2000



Kurvenlage • Die Animationen der Fahrer sind äußerst realistisch ausgefallen.

Wie der Titel vermuten lässt, ist *Superbike 2000* nicht eben das neueste Modell aus der EA-Sports-Werkstatt. Suchen Sie sich einen Fahrer aus und geben Sie Gas. Was in der Realität eher etwas für Kombiträger mit Lemmingblut in den Adern ist, macht hier einfach nur Spaß. Die originalgetreuen Strecken sehen gut aus und die Fahrer bewegen sich äußerst natürlich. Je nach Einstellung können Sie nicht nur Ihr Bike steuern, sondern auch den Fahrer dazu veranlassen, sich in die Kurve zu legen. Alle Technikversessenen können ihr Gefährt bis in den Grenzbereich tunen oder ausgiebig mit verschiedenen Reifentypen experimentieren. **(PR)**

Mindestens: Pentium 233, 32 MB RAM, 16xCD-ROM
Genre: Rennspiel ▪ **Preis:** Ca. DM 25,-

Grafik:	1,9	Spielspaß: 2,0
Sound:	2,0	
Steuerung:	1,8	
Mehrspieler:	–	

Schnelle Motorradrennen, die optisch überzeugen.

NHL 2000



Glatteis • Die Spiegeleffekte sind nur eines der vielen beeindruckenden Grafikdetails.

Mit einem NHL-Team Ihrer Wahl ziehen Sie auf das Eisfeld der Ehre. Die Steuerung ist gewohnt gut, erfordert aber ein Gamepad oder die tastaturakrobatische Fingerfertigkeit einer geübten Sekretärin. Die Grafik bewegt sich bereits bei *NHL 2000* schon nahe am Fotorealismus. Wer das auskosten möchte, kann sogar sein eigenes Gesicht importieren. Was damit dann aber passiert, sei dahingestellt. Denn neben dem sportlichen Wettkampf um den Puck können Sie Ihre Kontrahenten auch einfach gezielt umrempeln und missliebige Gegenspieler so lange bearbeiten, bis sie ihr Gesicht freiwillig aufs Eis drücken, um die Wunden zu kühlen. **(PR)**

Mindestens: Pentium 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM
Genre: Sportspiel ▪ **Preis:** Ca. DM 25,-

Grafik:	1,9	Spielspaß: 2,0
Sound:	2,0	
Steuerung:	1,8	
Mehrspieler:	–	

Aufreibende Eishockey-Simulation mit tollen Effekten.

IMPRESSUM

Abonnement: Game On! kostet im Abonnement mit CD-ROM DM 57,- (Ausland DM 81,-) / Österreich öS 420,-
Anschrift des Abo-Service: Game On! • Abo-Betreuung • 74168 Neckarsulm
Abo-Telefon: 0 18 05/95 95 06 (0,24 DM/Min.)
Abo-FAX: 0 18 05/95 95 13 (0,24 DM/Min.)
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH • St. Leonharder Straße 10 • A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882 • **Fax:** -5277
Email: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für zwölf Ausgaben: öS 420,-

Anschrift der Redaktion:
Computec Media AG • Redaktion Game On! • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg
Internet: www.game-on.de
E-Mail: redaktion@game-on.de

Chefredakteur: Christian Bigge (V.i.S.d.P)
Stellvertreter des Chefredakteurs: Harald Wagner
Redaktion: Bernd Berheide, Jochen Gebauer, Christian Klinger, Philipp Rohwedder
Redaktion Online: Frank Mischkowski (redaktion.online@game-on.de)
Redaktion CD-ROM: Jürgen Melzer (Ltg.), Bernhard Meiler, Jasmin Sen
Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Art Director: Andreas Schulz
Layout: Hansgeorg Hafner, Roland Gerhardt
Titelgestaltung: Roland Gerhardt
Artwork: ©Sunflowers

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Medien.

Anzeigenkontakt:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Telefon: +49 –9 11/28 72 - 345
Fax: +49 –9 11/28 72 - 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de
Anzeigenleitung: Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) -141
Anzeigendisposition: Andreas Klopfer -140, Anca Stef -345
Es gelten die Mediadaten vom 01.02.2001

Verlag:
COMPUTEC MEDIA AG • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg
Vorstand: Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne
Verlags- und Geschäftsleitung: Rainer Kube
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann; Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Ltg.), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeannette Haag
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Druck: Oberndorfer Druckerei GmbH, A-5110 Oberndorf

ISSN/Pressepost Game On!:
Zugeteiltes Vertriebskennzeichen:
VKZ-Nr.: B 54295

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Game On! 06/2001 erscheint am 02.05.2001

Augen auf! • Hausmeister Kurt Hectic sorgt in den Weiten der Galaxis für Ordnung und räumt mit den Aliens auf.

[FAKTEN]
Entwickler: BioWare
Vertrieb: Virgin Interactive
Preis: Ca. DM 120,-
USK: Ab 12 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.vid.de

mdk 2 armageddon



6/2001

Sie finden einen Hund mit sechs Beinen und vier Pistolen abwegig? Dann wahrscheinlich auch einen **Hausmeister mit Scharfschützen-Helm**? Wir können Ihnen versichern: In MDK 2 Armageddon macht das sehr wohl Sinn!

Was tun, wenn fiese Aliens die gesamte Galaxis unter ihre schleimigen Tentakel bringen wollen? Um einer solchen Bedrohung entgegentreten zu können, braucht man entsprechend gewappnete Persönlichkeiten, die Sie in Dr. Fluke Hawkins, seinem Hund Max und dem Hausmeister Kurt Hectic gefunden haben.

Aus der Verfolger-Perspektive steuern Sie je nach Abschnitt und Level einen dieser drei Helden. Während Dr. Hawkins mit seinen gewagten Erfindungen für die Lösung der Rätsel verantwortlich ist, stellt sich sein treuer Roboter-Hund Max jeder Alien-Angriffswelle mit reichlich Feuerkraft. Hausmeister Hectic setzt eher auf Heimlichkeit und seine Scharfschützen-Vorrichtung. Diese verschiedenen Fähigkeiten der drei Charaktere machen *MDK 2 Armageddon* zu einer Mischung aus Shooter, Jump & Run und rätsellastigem Abenteuer.

Action ist Trumpf Dennoch liegt die Betonung auf Action. Höchst selten sind die Momente, in denen Sie sich nicht Ihrer

Diesen Monat im Test:

PLAYSTATION 2	
All-Star Baseball 2002	S. 125
Formel 1 2001	S. 125
Heroes of Might & Magic	S. 125
MDK2 - Armageddon	S. 118
Rumble Racing	S. 123
Shadow of Memories	S. 122
Star Wars: Starfighter	S. 120
Winback	S. 124

Haut wehren müssen. Selbst wenn Sie mit Dr. Hawkins eines der knackigen Rätsel lösen wollen, fehlt es nicht an Aliens, die Sie ins Jenseits befördern müssen. Dies geschieht häufig mit skurrilen Mitteln: So bastelt Hawkins aus einem Toaster und Plutonium-Stangen einen tödlichen Toast-Werfer.

Ebenso abgefahren präsentiert sich die an Comics angelehnte Grafik. Die Levels sehen aus wie eine wilde Mischung aus den Aufbauten aller Science-Fiction-Filme zusammen. Wenn auch die Umgebung nicht so pulsierend wirkt wie zum Beispiel die der Dreamcast-Version, passiert doch eine Menge auf der Mattscheibe. Radioaktives Material blubbert gefährlich in grün schimmernden Seen, in galaktisch großen Städten fliegen Raumschiffe in verschiedenen Höhen umher und docken an Raumstationen an. Stark verbessert wurden die Partikel-Effekte: Beim Einsatz von Lasern und den folgenden Explosionen ist der Bildschirm mit leuchtenden Funken und umherfliegenden Teilen gefüllt.

> Haben Sie schon mal **gegen die Innereien eines Boss-Monsters** gekämpft? Eine sehr psychedelische Erfahrung.

Abgedrehte Kämpfe Apropos Explosionen: Haben Sie schon mal mit den Innereien eines Boss-Monsters gekämpft? Nein? Dann wird jetzt nicht mehr verraten, als dass in keinem anderen Spiel so verrückte und spannende Kämpfe ausgetragen werden – abgesehen vom Vorgänger. Wer jedoch *MDK 2* bereits auf dem PC gespielt hat, wird nur wenige Überraschungen erleben. Die PS2-Version ist mit Ersterem bis auf das „Armageddon" im Namen fast identisch. Lediglich einige Rätsel und Levels wurden verändert. Gegenüber der Dreamcast-Version ist der Schwierigkeitsgrad weniger happig, weil besser ausbalanciert. Die Entwickler haben hier aus Fehlern gelernt. Nur die Steuerung muss sich Kritik gefallen lassen. Während die Kamera in der Horizontalen mit einem der analogen Steuerknüppel bewegt wird, müssen die seitlichen Kameraschwenks mit dem digitalen Steuerkreuz bewältigt werden. Das ist völlig unpraktisch, da bei den meist in Horden auftauchenden Aliens die Übersicht verloren geht.

Bernd Berheide: *Trotz der verkorksten Steuerung gehört MDK 2 Armageddon in jede Spielesammlung eines PS2-Besitzers. Das Gameplay ist durch die drei einzigartigen Charaktere abwechslungsreich, die unzähligen witzigen Ideen machen Spaß, ohne zu nerven. Klarer Fall: Sechsbeinige Hunde mit vier Pistolen sind die beste Waffe gegen schleimige Aliens!*

MDK 2 Armageddon

wertung

Konsole: PlayStation 2
Genre: Action-Adventure
Datenträger: 1 CD
Mehrspieler: –
Besonderheiten: –

+ Witziges Design
+ Tolle Grafik
+ Deutsche Synchronisation
– Verkorkste Steuerung
– Kein Mehrspielermodus

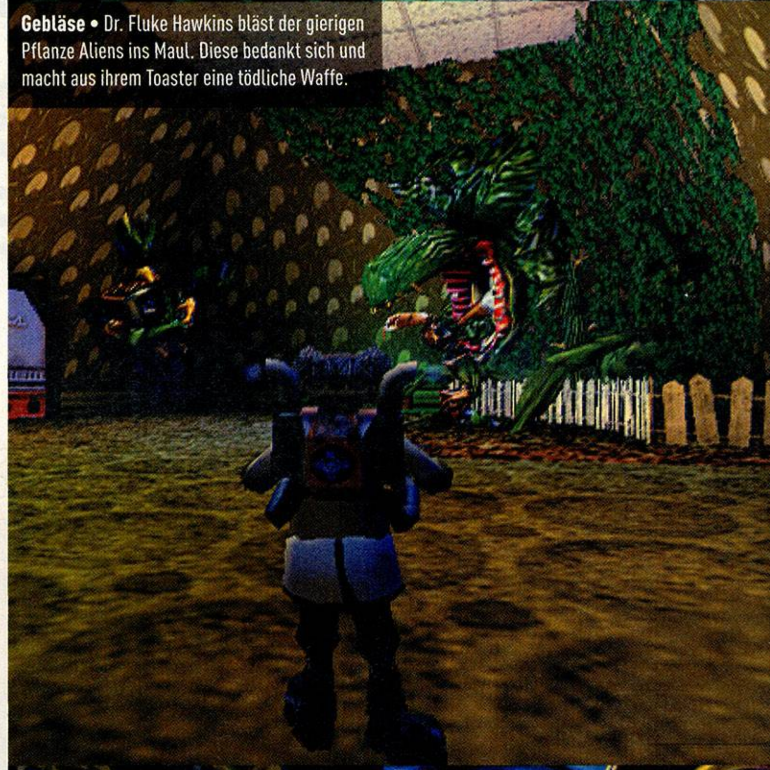
Grafik: 1,8
Sound: 1,9
Steuerung: 2,7

Eine äußerst psychedelische und witzige Erfahrung

Spielspaß: 1,8



Boom • Hund Max sorgt dank der Feuerkraft seiner Waffen für wunderschöne Explosionen. Funken sprühen über den ganzen Bildschirm.


Gebläse • Dr. Fluke Hawkins bläst der gierigen Pflanze Aliens ins Maul. Diese bedankt sich und macht aus ihrem Toaster eine tödliche Waffe.



Scharfschütze • Eine letzte Kugel bleibt Kurt, bis er das Magazin wechseln muss. Gut, dass die Scharfschützen-Vorrichtung Gegner aus der Ferne ausschalten hilft.

Ungleiches Trio • Nym, Rhys und Vana haben einen gemeinsamen Feind: die habgierige Handelsföderation aus dem Film Episode 1.

TOP OF GAME ON! 6/2001

Star Wars: Starfighter

Meist gehörten die PlayStation-1-Spiele mit Star-Wars-Lizenz zum berüchtigten Weltraum-Schrott. Kann LucasArts nun auf der PS2 mit Star Wars: Starfighter **nach den Sternen greifen**? Wir begaben uns für Sie in das **Kampfgetümmel über Naboo**.

[FAKTEN]
Entwickler: LucasArts
Vertrieb: Electronic Arts
Preis: Ca. DM 120,-
USK: Ab 12 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.lucasarts.com/products/starfighter/

Die dunkle Seite • Wenn Sie fleißig Bonus-Missionen erfüllen, winkt Ihnen zur Belohnung Darth Mauls Infiltrator!

Königin Amidala, gerechte Herrscherin über Naboo, kann aufatmen: Anstatt des frühreifen Anakin Skywalker und seines durchgeknallten Freundes Jar Jar Binks übernehmen Sie nun die Rettung des Planeten. Das ist auch bitter nötig, denn die habgierige Handelsföderation würde sich den Himmelskörper, wie schon in der Filmvorlage *Episode 1*, gerne einverleiben. Ihre Aufgabe ist es natürlich, genau dies zu verhindern. Hier verlässt das Spiel die Filmvorlage und Sie besteigen das erste von drei Raumschiffen, welche Ihnen im Verlauf der Geschichte zur Verfügung stehen. Bereits beim ersten Flug fühlen Sie sich in das *Star Wars*-Universum hineingesogen.

Fast wie im Kino Dafür sorgt schon die filmreife Grafik. Laser- und Protonengeschosse zischen an Ihrem Schiffsbug vorbei, dass die Schilde krachen, Explosionen getroffener Gegner breiten sich plastisch aus, Wrackteile fliegen physikalisch korrekt durch die Gegend. Die Animationen der 20 realistisch gerenderten Schiffe sind äußerst flüssig und könnten genauso gut aus dem Film stammen. Das gilt auch

für die Landschaften, denn die 17 Missionen von *Star Wars: Starfighter* finden nicht nur im Weltraum, sondern auch auf verschiedenen Planeten statt. Von den grünen und dunklen Sümpfen Naboos über die feuerroten Lava-Gründe des Planeten Eos bis zu den Wüsten Loks kämpfen Sie sich durch fantasievolle Landschaften, die einiges zur gelungenen Atmosphäre des Spiels beitragen.

Wenig Abwechslung Einmal mit der Steuerung vertraut, haben Sie aber kaum Zeit, die schöne Landschaft zu betrachten, denn ständig werden Sie von einem Feind beharkt. Ihre Aufgaben im Spiel beschränken sich darauf, ein bestimmtes Ziel zu zerstören oder Geleitschutz zu geben. Ein wenig mehr Abwechslung hätte dem Spektakel gut zu Gesicht gestanden. Die fehlende Kreativität beim Missions-Design wird jedoch etwas aufgefangen durch den Wechsel von Weltraum- und Boden-Aufträgen und der Tatsache, dass Sie nach und nach drei sehr unterschiedliche Flieger nutzen können (siehe Kasten). Zudem sind in den insgesamt 17 Missionen kleinere Zusatz-Aufträge enthalten, mit denen sich verschiedene Medaillen sammeln lassen. Einsatzfreudige Raumpiloten können so neue Missionen und Raumschiffe freispielen.

> Viel Action: **Ständig werden Sie von Gegnern beharkt.**

Bernd Berheide: *Die Macht scheint bei der Entwicklung von Star Wars: Starfighter mit LucasArts gewesen zu sein. Das Ergebnis: einer der besten und mit Sicherheit der schönste Weltraum-Shooter für die PlayStation 2.*

Die drei Schiffe

Im Verlauf des Spiels werden Sie die Schiffe der drei Helden spielen dürfen, welche sich durch ihre Wendigkeit und vor allem durch ihre Bewaffnung unterscheiden.

N-1 Starfighter

Der Jäger von Naboo-Pilot Rhys Dallows ist sehr schnell und lässt sich präzise steuern. Neben den Standard-Lasern hat der N-1 noch eine Anzahl tödlicher Protonen-Torpedos an Bord.

Havoc

Der Bomber des Alien-Piraten Nym kann schwere Geschütze auffahren. Die Plasmabomben zerstören ganze Landstriche. Leider ist diese „fliegende Festung" nicht besonders agil.

Guardian Mantis

Die Drei-Flügel-Konstruktion der Söldnerin Vana Sage ist das wendigste Schiff und kann sogar auf der Stelle schweben. Gegner werden manövrierunfähig gemacht, bevor ihnen Nano-Raketen den Rest geben.





Hohle Gasse • Die Sichtweite bei Star Wars: Starfighter ist beachtlich, zumal sich die Landschaften wirklich sehen lassen können.

SW: Starfighter

Wertung

Konsole: PlayStation 2
Genre: Action
Datenträger: 1 DVD
Mehrspieler: 2
Besonderheiten: –

+ Sehr gute Grafik
+ Unterschiedliche Schiffe
+ Toller Soundtrack
– Wenig Abwechslung in Missionen
– Lange Ladezeiten

Grafik: 1,9
Sound: 1,8
Steuerung: 2,0

Einer der besten Weltraum-Shooter überhaupt.

Spielspaß: 1,8

shadow of memories

[FAKTEN]
Entwickler: Konami
Vertrieb: Konami
Preis: Ca. DM 120,-
USK: Ab 12 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.konami-europe.com

Wenn Sie nach Ihrem Tod unerwartet auferstehen und von einem mysteriösen Wesen ein **Digipad für Zeitreisen** in die Hand gedrückt bekommen, spielen Sie wahrscheinlich Shadow of Memories.

Eigentlich eine schöne Vorstellung, in die Vergangenheit zurückzukehren, um diese so zu verändern, dass der eigene Tod gar nicht stattfindet. Leider ist dies für Ihren Spiele-Charakter Eike Kusch nicht so einfach. Denn als Antwort auf Versuche, seinen Tod zu vereiteln, folgt ein weiterer tödlicher Anschlag.

So müssen Sie in verschiedene Epochen von Eikes Heimatstadt reisen, um dem Sensenmann schließlich doch von der Schippe springen zu können. Auf einer Ihrer Zeitreisen erfahren Sie, dass Eike bei seinem letzten Tod erstochen wurde. Also reisen Sie zurück und sorgen dafür, dass der Baum, hinter dem der Mörder wartet, nicht gepflanzt wird. Wenn Sie in die Zukunft reisen, ist der Baum nicht mehr vorhanden. Die Entwickler haben hier sehr auf die Glaubwürdigkeit der Story geachtet.

„Sterbe"-Problem Leider kommt Eike häufig ohne Ihr Zutun auf die richtigen Ideen. Doch wenn Sie mal selber denken dürfen, ist es äußerst spannend, das eigene Leben zu retten. Haben Sie alle wichtigen Dinge in einer Epoche geregelt, zeigt Ihnen Ihr Digipad an, in welche Zeit Sie reisen müssen. Das ist zwar bequem, doch bleibt Ihnen dadurch wenig Handlungsfreiheit. Zudem ist *Shadow of Memories* viel zu kurz: Für jeden der fünf möglichen Lösungswege benötigen Sie nur circa sechs Stunden.

Bernd Berheide: *Shadow of Memories hätte mir mehr Spaß gemacht, wenn die Lösungen der Rätsel nicht so offensichtlich geraten und die Spieldauer länger wäre. Dennoch: Dank der spannenden und in sich glaubwürdigen Story kann ich dieses Spiel allen Adventure-Fans nur empfehlen.*

Shadow of Memories

wertung

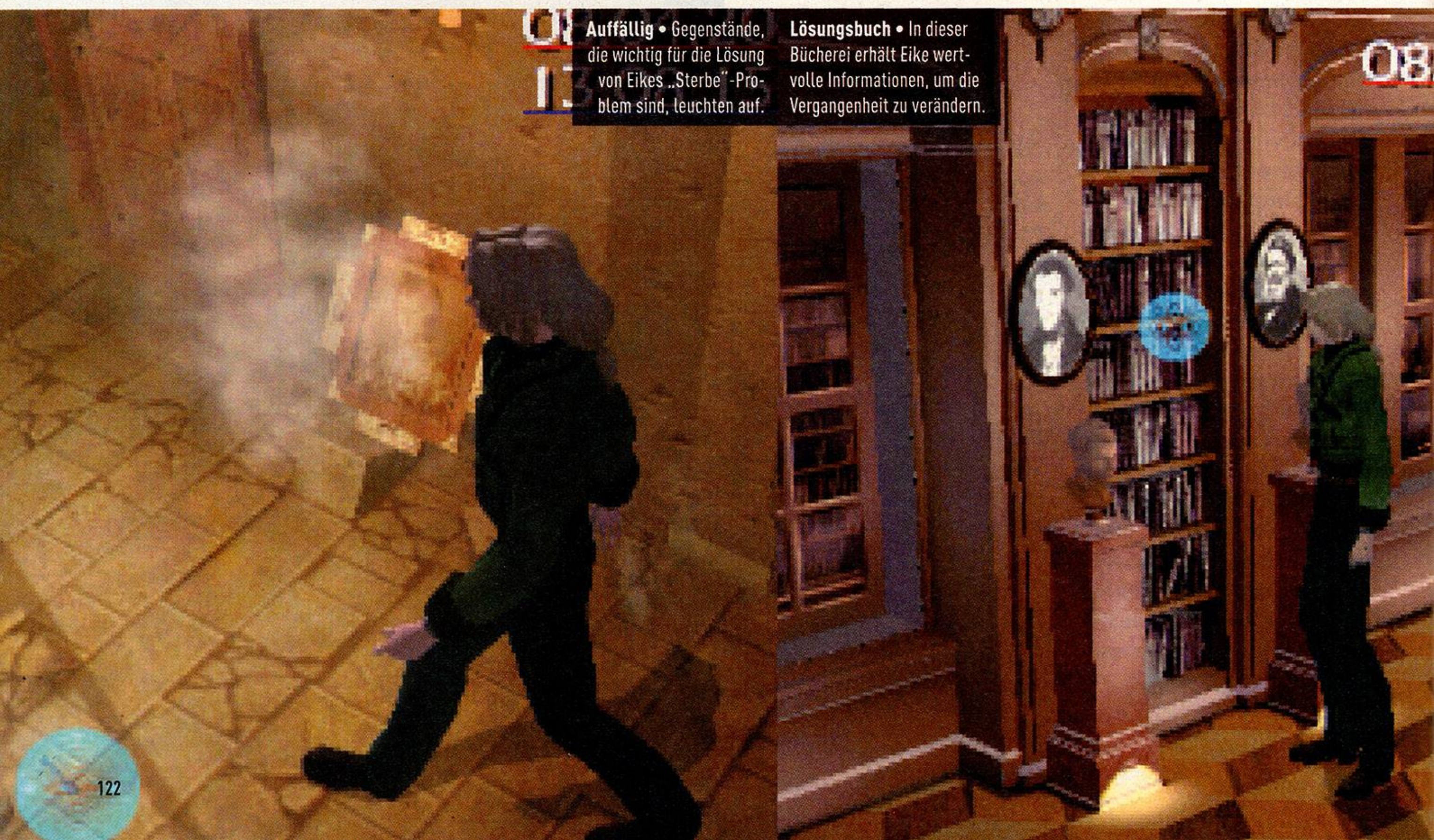
Konsole: PlayStation 2
Genre: Adventure
Datenträger: 1 DVD
Mehrspieler: –
Besonderheiten: Englisch/deutsche Untertitel

+ Spannende Geschichte
+ Sehr gute Grafik
+ Stimmungsvoller Sound
– Zu viele Hilfen
– Zu kurz

Grafik: 2,1
Sound: 2,0
Steuerung: 2,2

Spannendes Adventure mit zu vielen Lösungshilfen.

Spielspaß: 2,4



Auffällig • Gegenstände, die wichtig für die Lösung von Eikes „Sterbe"-Problem sind, leuchten auf.

Lösungsbuch • In dieser Bücherei erhält Eike wertvolle Informationen, um die Vergangenheit zu verändern.



Positionsgerangel • Die sehr guten Wagen- und Strecken-Designs entschädigen für die mäßige Grafik.



Kawumm! • Wenn Sie einen Gegner nun gar nicht einholen können, helfen meist unfaire Mittel wie Bomben.

rumble racing

[FAKTEN]
Entwickler: Electronic Arts **Vertrieb:** Electronic Arts
Preis: Ca. DM 120,- **USK:** Nicht bekannt
Erscheint: Ende Mai 2001
Online: www.electronicarts.de

Sie finden, dass defensives Fahrverhalten und Fairness nicht in einen **Funracer** gehören? Sehr gut! Dann sind Sie bei EAs Rumble Racing genau richtig: **Ist ein Konkurrent schneller, bomben Sie ihn weg!**

Ernst gemeinte Rennspiele haben einen entscheidenden Nachteil: Sie müssen sich benehmen, um am Ende auf dem Siegertreppchen zu stehen. Nicht so bei *Rumble Racing*: Bomben, Gesteinsbrocken, Ölfässer oder gar Tornados helfen, unliebsame Gegner förmlich aus der Bahn zu werfen. Wenn das nicht reicht, können Sie einfach Abkürzungen nehmen oder durch Stunts an Geschwindigkeit gewinnen, denn das Spiel belohnt Stunt-Einlagen mit einem gehörigen Tempo-Zuwachs.

Geschwindigkeitsrausch Apropos: *Rumble Racing* ist wohl das schnellste Rennspiel auf der PlayStation 2. Selbst Kracher wie *WipEout* wirken gegen dieses Spiel wie eine Butterfahrt. Auf insgesamt 15 Strecken, inklusive dreier Stunt-Tracks, dürfen Sie Ihr Können unter Beweis stellen. Zu Beginn stehen aber nur drei Pisten zur Auswahl. Erst ein Meisterschaftssieg schaltet weitere Strecken und einen neuen Wagen frei, so dass Ihnen am Ende über 30 Fahrzeuge wie Muscle-Cars, getunte Minivans oder gar düsengetriebene Superautos à la Bat-Mobil zur Verfügung stehen. Die Strecken-Verläufe sind allesamt abwechslungsreich und machen auch nach vielen Runden noch Spaß.

Bernd Berheide: *Gerade durch die Mischung aus dem immer wieder gesteigerten Schwierigkeitsgrad, den abgefahrenen Autos, Stunt- und Action-Einlagen fällt es schwer, das Rumble-Racing-Lenkrad loszulassen. Eine klare Empfehlung nicht nur für Rennspiel-Fans!*

Rumble Racing

wertung

Konsole: PlayStation 2
Genre: Rennspiel
Datenträger: 1 DVD
Mehrspieler: 2
Besonderheiten: –

+ Sehr gute Strecken
+ Ausbalanciertes Power-up-System
+ Hohe Langzeitmotivation
– Eher mäßige Grafik
– Physiksystem

Grafik: 2,5
Sound: 2,5
Steuerung: 2,3

Wer Funracer liebt, kommt um dieses Spiel nicht herum.

Spielspaß: **2,2**

[FAKTEN]
Entwickler: Koei
Vertrieb: Koei
Preis: Ca. DM 120,-
USK: Ab 12 Jahren
Erscheint: Ende Mai 2001
Online: www.koei.com

winback

Terroristen bedrohen die Welt mit einer Super-Waffe. Eine **„Ein-Mann-Armee“** muss die bösen Buben aufhalten. Hört sich stark nach **Metal Gear Solid** an? Stimmt. Ob Winback auch genauso viel Spaß macht, lesen Sie hier.


Feuerstrahl • Cool in der Gegend rumstehen und feuern sieht zwar gut aus, sollten Sie aber nur riskieren, wenn der Gegner mit dem Rücken zu Ihnen steht.


Versteckspiel • Mehr Zeit als in Metal Gear Solid verbringen Sie in Ihren Verstecken. Insgesamt ist der Spielablauf langsamer.



Neustart • Wenn ein Gegner so nah kommt, will er sicher kein Pläuschchen halten. Leider passiert das auch durch die unübersichtliche Steuerung.

Jean-Luc, Hauptfigur in *Winback*, hat einen großen Bruder, der Solid Snake heißt und viele Ähnlichkeiten mit ihm hat: Einen funktionalen blaugrauen Kampfanzug, coole Kampf-Techniken und viele Feinde.
Noch sieht Jean-Luc besser aus, doch wenn Solid im Herbst sein Facelifting für Sonys Next-Gen-Konsole erhält, dürfte Ersterer ganz schön alt aussehen. Zudem wirken Jean-Lucs Bewegungen wie nach einer Hüft-OP. Wenigstens die Explosionen und Waffen-Animationen sind gut gemacht.

Weitsicht gefragt Möglichst lange ungesehen zu bleiben, ist in *Winback* die wichtigste Verhaltensregel. Ihr Spiel sollte darauf ausgelegt sein, die meist linear aufgebauten Areale mit strategischer Weitsicht zu durchqueren. Haben Sie einen Terroristen verwundet, wird er sich hinter einem Objekt verkriechen und um Hilfe rufen. Die gewarnten Kameraden gehen dann ihrerseits in Deckung. Aufgrund der langsamen Kameraführung führt das oft zum überraschenden Tod, da Sie beim Versuch, weiter voranzukommen, den ein oder anderen Gegner übersehen.
Dank der intelligenten Gegner und der interessanten Levels macht das Schleichen und leise Beseitigen von Terroristen dennoch großen Spaß. Boss-Gegner sind meist aufgrund Ihrer größeren Waffen schwerer zu besiegen. Der Schwierigkeitsgrad bleibt jedoch moderat.

Bernd Berheide: *Trotz oder vielleicht wegen der Ähnlichkeiten zu Metal Gear Solid macht Winback gehörigen Spaß. Da das Spiel bereits vor zwei Jahren auf dem N64 erschienen ist, hätte ich mehr Feintuning bei Grafik und Animation erwartet. Wer Action-Adventures mag, die mehr mit Denken als mit Schießen zu tun haben, macht mit Winback sicher nichts falsch.*

Winback

wertung

Konsole: PlayStation 2
Genre: Action-Adventure
Datenträger: 1 DVD
Mehrspieler: 4
Besonderheiten:
Komplett Englisch

- \+ Gute KI
- \+ Sehr guter Mehrspielermodus
- \+ Lange Spielzeit
- – Mäßige Grafik
- – Bekanntes Spielprinzip

Grafik: 2,5
Sound: 2,2
Steuerung: 2,5

Schade. Mit mehr Feintuning wäre das Spiel sicher ein Hit.

Spielspaß: **2,4**

Formel 1 2001

[FAKTEN]
Entwickler: Sony Studio Liverpool **Vertrieb:** Sony
Preis: Ca. DM 120,- **USK:** Ohne Altersbeschränkung
Erscheint: Ende Mai 2001 **Online:** www.playstation.de

Gaspedal durchdrücken und Kupplung springen lassen, macht alles andere als Sinn in der Formel 1. So auch bei Sonys neuem Renn-Spross *Formel 1 2001*. Selbst für Könner dauert es lange, nicht im Kiesbett zu landen. Wenn Sie Kurven nicht früh genug anbremsen oder zum falschen Zeitpunkt aus ihnen herausbeschleunigen, verlieren Sie den Anschluss an Ihre Konkurrenten. Manchmal fragt man sich, ob die computergesteuerten Kontrahenten mit der gleichen Physik kämpfen. Richtig Arbeit hat Sony Liverpool in die Schadens- und Wagen-Modelle investiert und ein realistisches Fahrverhalten hinbekommen. Dank der aktuellen Fahrer- und Team-Daten können Sie Ihren eigenen Favoriten der laufenden Saison küren.



Dran vorbei • Coulthard überholt Schumi. Die ausgezeichnete Grafik erlaubt eine detaillierte Darstellung.

Formel 1 2001

Wertung

Konsole: PlayStation 2
Genre: Rennspiel
Datenträger: 1 DVD
Mehrspieler: 2
Besonderheiten: –

+ Gelungenes Wagen-Modell
+ Realistische Grafik
+ Sehr guter Sound
– Schwammige Steuerung
– Hoher Schwierigkeitsgrad

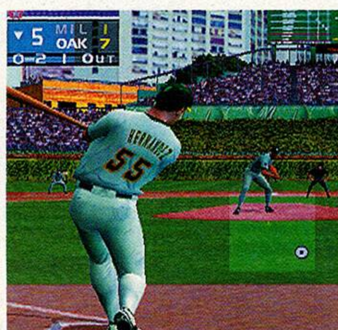
Grafik: 1,8
Sound: 1,9
Steuerung: 2,4

Schwere Sim mit toller Grafik. Für Formel-1-Fans.

Spielspaß: 2,1

All-Star Baseball 2002

Homerun! Mit *Baseball 2002* ist Acclaim eine gute Baseball-Simulation gelungen. Das Schlag- und Wurf-System ist ausgeklügelt. Zwar bedarf das Fangen einiger Praxis, doch das spricht eher für die Komplexität dieser Funktion. Dank taktischer Voreinstellungen können Sie ihre Spielzüge sorgfältig planen. Grafik und Animationen sind gut gelungen. Leider übernimmt der Computer zu oft die Steuerung, was zu Langeweile führt.



Daneben! • Bälle zu treffen, ist eine Kunst, die auch im Spiel erst gelernt werden muss.

[FAKTEN]
Entwickler: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Preis: Ca. DM 120,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
Erscheint: Ende Mai 2001
Online: www.acclaim.de

Konsole: PlayStation 2 **Genre:** Sportspiel
Datenträger: 1 DVD **Mehrspieler:** 1-4
Grafik: 2,0
Sound: 2,5
Steuerung: 2,3
Spielspaß: 2,6

Wer Baseball mag, sollte dieses Spiel in Betracht ziehen.

Heroes of Might & Magic

Heroes of Might & Magic für die PS2 hat mit dem PC-Klassiker nicht viel zu tun. Die rundenbasierten Kämpfe stehen im Vordergrund; Rollenspiel-Elemente sind kaum vorhanden. Auf der Suche nach einem Artefakt rekrutieren Sie Helden und Monster, die für Sie siegen. Dadurch erhalten Sie Geld für weitere Einkäufe und auch einen Hinweis auf das Artefakt. Leider fehlen Spielelemente wie Ressourcenmanagement und ein Mehrspielermodus.



Heißer Atem • Auch wenn sie von einer Kreatur mehrere Exemplare haben, werden sie auf dem Bildschirm von nur einer Figur repräsentiert.

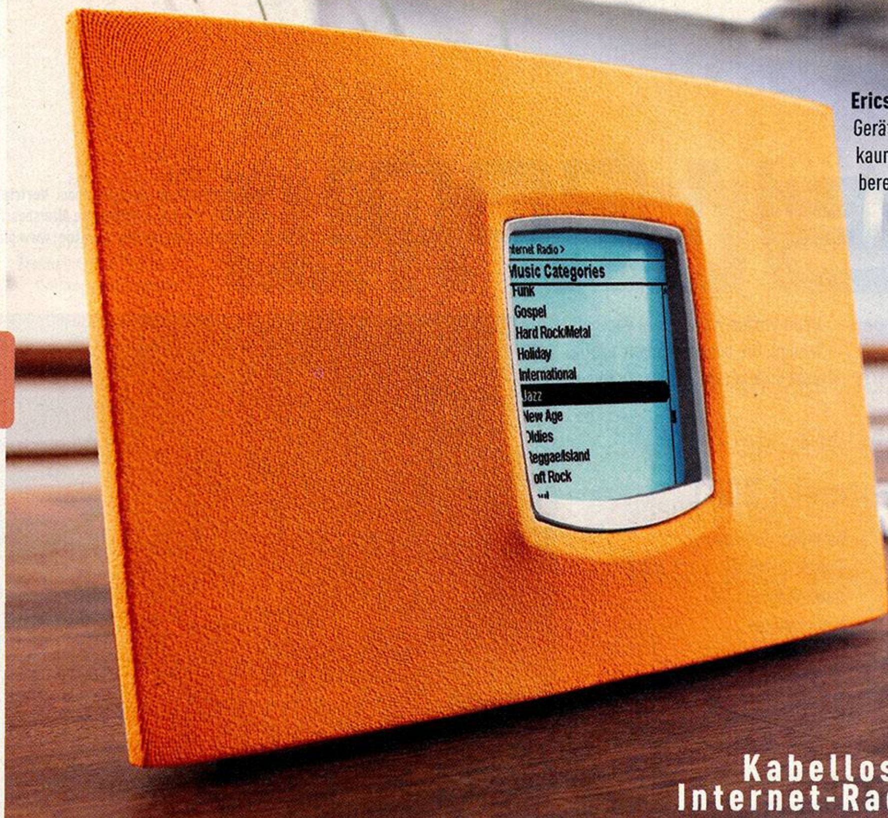
[FAKTEN]
Entwickler: 3DO
Vertrieb: Infogrames
Preis: Ca. DM 90,-
USK: Ab 12 Jahren
Erscheint: 11. Mai 2001
Online: www.3do.com

Konsole: PlayStation 2 **Genre:** Rundenstrategie
Datenträger: 1 DVD **Mehrspieler:** –
Grafik: 3,0
Sound: 2,5
Steuerung: 2,4
Spielspaß: 2,5

Für Monster- und Trophäen-Jäger der alten Schule.

lifestyle

lustobjekte



Ericsson H100 • Selbst solche Geräte werden dem Internet-Radio kaum zum Durchbruch im Heimbereich verhelfen können.

Kabelloses Internet-Radio

Hersteller: Ericsson
Preis: Noch nicht bekannt
Erscheint: Anfang 2002
Online: www.ericsson.de

Im Retro-Look gestaltet Ericsson die Zukunft des Radios. Das farbenfrohe Gerät ist via Ethernetkabel direkt mit dem Internet verbunden, alternativ kann eine Bluetooth-Basisstation den Kontakt mit dem Netz aufnehmen. Das großzügige Display dient einerseits zum Verwalten der Radiostationen und Playlists, gleichzeitig steht es aber auch dem integrierten Web-Browser zur Verfügung.

lust auf hightech?

Dann sind Sie hier richtig! Monat für Monat finden Sie an dieser Stelle die **witzigsten, stilvollsten** und **innovativsten Spielzeuge** für Technik-Freaks.

Diesen Monat:

LUSTOBJEKTE

.comMouse	127
Archos Jukebox 6000	126
Creative GO Plus	127
Ericsson H100	126
Ericsson T20e	126
Handspring Visor Edge	128
imerge M1000/S1000	127
Motorola V66	128
Scribor Remote Access Pad	128

FEATURE

Der Tomb-Raider-Film	130

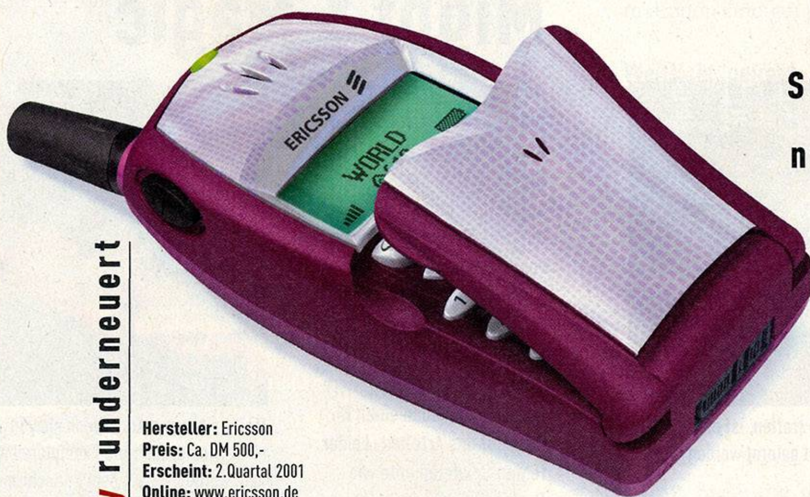
FILMSZENE – KINO

Almost Famous	137
Men of Honor	137
Rückkehr der Mumie	136

FILMSZENE – DVD

2001: Odyssee im Weltraum	139
Alien Legacy Box	140
Buffy: Season 1	140
Clint Eastwood Collection	140
Drei Engel für Charlie	138
Lethal Weapon Box	140
Monty Python Box	140
Space Cowboys	139
Wing Commander	139

Lifestyle-Handy runderneuert



Hersteller: Ericsson
Preis: Ca. DM 500,-
Erscheint: 2.Quartal 2001
Online: www.ericsson.de

Erst seit Dezember ist Ericssons fröhlich-bauchiges Chat- und WAP-Handy T20s auf dem Markt und schon wird es vom optisch fast identischen T20e abgelöst. Mit 200 Einträgen hat das Telefonbuch nun eine vernünftige Kapazität und dank EMS sind multimediale SMS möglich. Weniger sinnvoll, dafür aber hübsch anzusehen, sind neue Animationen, ein Bildschirmschoner sowie ein neues eingebautes Spiel namens Catcher.

100 Stunden Musik nonstop

Hersteller: Archos S.A.
Preis: Ca. 350,- US-$
Erscheint: Bereits erhältlich
Online: www.archos.com

Nicht einmal 300 Gramm wiegt die Archos Jukebox 6000, ein portabler MP3-Player mit 6-GB-Festplatte. Die Musikdateien gelangen per USB in die Box, ein PC behandelt das Gerät während des Transfers wie eine zusätzliche Festplatte. Die Batterien halten acht Stunden, eine Fernbedienung ist in Vorbereitung.



Archos Jukebox 6000 • Bei herkömmlicher Kompression passen vier Tage ununterbrochene Musik in die Jukebox.



.comMouse • Auch ohne aktivierte Netzverbindung macht die futuristische Maus eine gute Figur auf dem Schreibtisch.

Handlicher Nachrichtenticker

Hersteller: comMouse AG
Preis: Ca. DM 180,-
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.commouse.de

Die .comMouse ist eine vollwertige Maus mit Scrollrad, USB-Anschluss und optischem Bewegungssensor. Darüber hinaus verfügt das ergonomisch geformte Gerät über ein LCD-Display. Über die Einstellung eines Interessen-Profils wird ein Internet-Agent aktiviert, der ständig nach Nachrichten sucht und diese auf das Display. Durch einen Klick auf eine zusätzliche Maustaste lädt der Web-Browser die entsprechende Internetseite auf den Monitor.

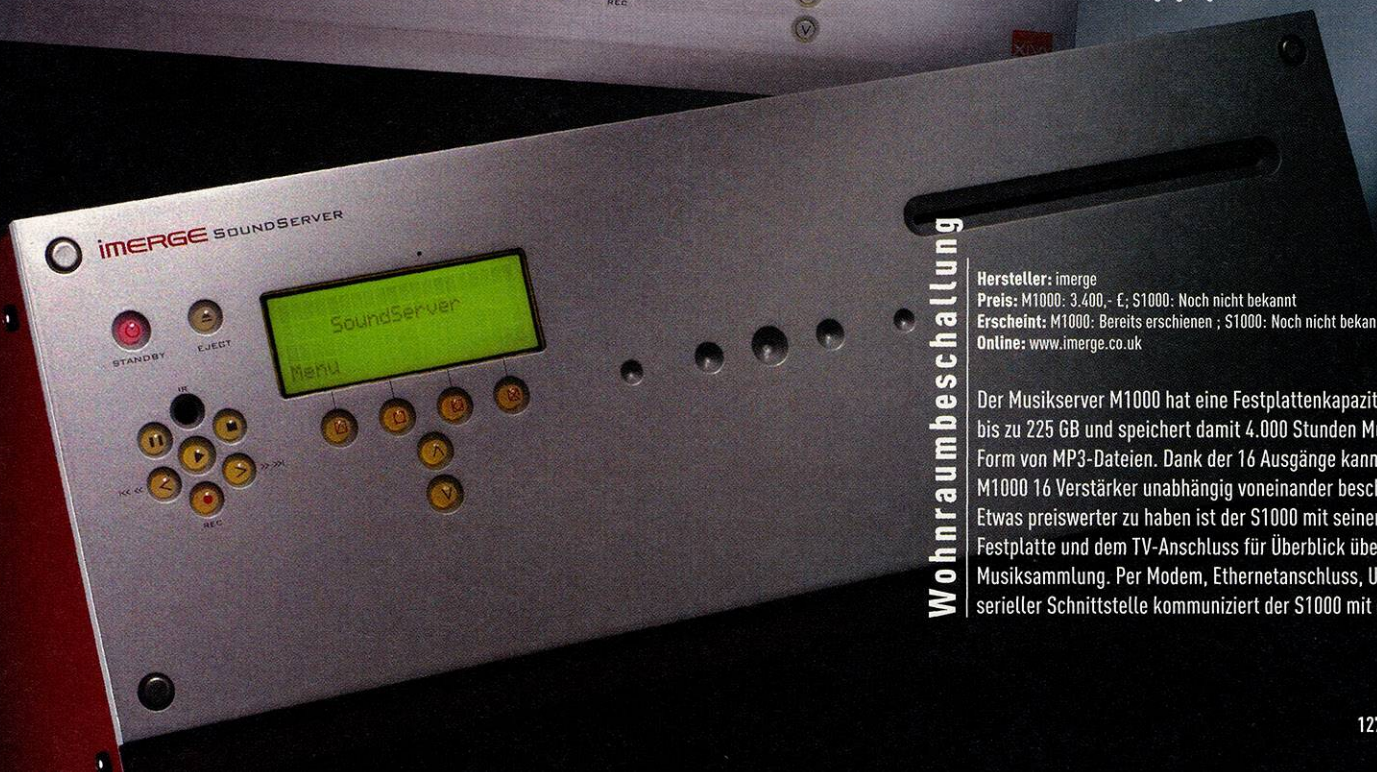


Web-, Video- und Fotokamera

Hersteller: Creative Technologies **Preis:** Ca. DM 500,-
Erscheint: Bereits erschienen **Online:** www.europe.creative.com

Die WebCam GO Plus ist Creatives jüngste Kamera-Entwicklung. Dank zusätzlicher 8 MB Speicher und völlig neuer Software lässt sich die Kamera nicht nur für Videostreams ins Internet benutzen, auch als batteriebetriebener Fotoapparat, als Videokamera und als Diktiergerät kann die GO Plus eingesetzt werden. Die Auflösung reicht mit 640x480 Bildpunkten natürlich längst nicht an eine echte Kamera heran und mit einem Speicher von 150 Bildern (ca. zehn Sekunden Video) können nicht einmal Werbespots gedreht werden.





imerge SoundServer M1000 • Bis zu 16 Räume kann der M1000 unabhängig voneinander mit Musik versorgen, der neue S1000 (oben) ist für die Stereoanlage geeignet.

Wohnraumbeschallung

Hersteller: imerge
Preis: M1000: 3.400,- £; S1000: Noch nicht bekannt
Erscheint: M1000: Bereits erschienen ; S1000: Noch nicht bekannt
Online: www.imerge.co.uk

Der Musikserver M1000 hat eine Festplattenkapazität von bis zu 225 GB und speichert damit 4.000 Stunden Musik in Form von MP3-Dateien. Dank der 16 Ausgänge kann der M1000 16 Verstärker unabhängig voneinander beschallen. Etwas preiswerter zu haben ist der S1000 mit seiner 30-GB-Festplatte und dem TV-Anschluss für Überblick über die Musiksammlung. Per Modem, Ethernetanschluss, USB und serieller Schnittstelle kommuniziert der S1000 mit dem PC.

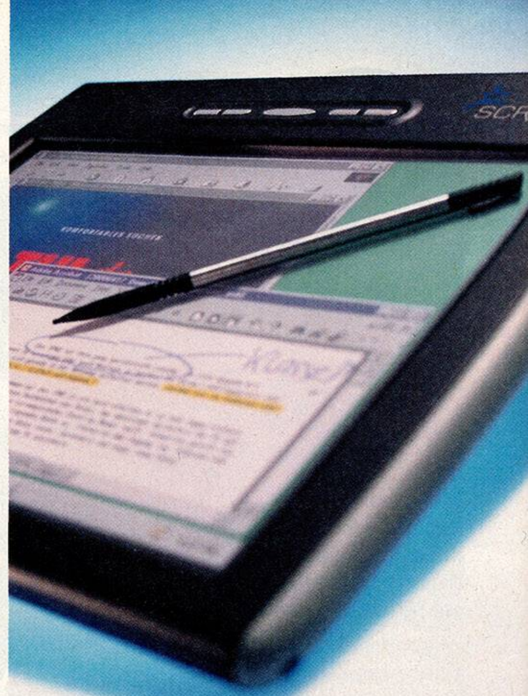


PDA nach Abmagerungskur

Hersteller: Handspring
Preis: Ca. DM 1.000,-
Erscheint: Bereits erhältlich
Online: www.handspring.de

Handspring liefert mit dem nur 1,1 cm dicken Visor Edge seinen dünnsten PDA aus. Die 8 MB Arbeitsspeicher können mit der bereits enthaltenen Standardsoftware gefüllt werden, dank des Palm-Betriebsystems ist er zu Tausenden anderer Programme kompatibel. Neu am Edge ist die verbesserte Adressdatenbank und eine LED, die geräuschlos an Termine erinnert. Über den so genannten Springboard-Steckplatz kann der Visor mit separat erhältlicher Hardware zu einer Digitalkamera, einem Webpad, einem GPS-Empfänger, einer universellen Fernbedienung, einem Handy und etlichem mehr umgebaut werden.

Handspring Visor Edge • Der Visor ist nicht ganz billig, aber ein echter Tausendsassa und bestens erweiterbar.



Scribor • Das Remote Access Pad lässt sich bequemer auf den Schoß legen als jeder PC.

Fernbedienung für den PC

Hersteller: Scribor AG
Preis: Ca. DM 3.500,-
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.scribor.com

Am Frühstückstisch die News lesen, auf dem Sofa Karten spielen und in der Küche Rezepte schmökern – all das ginge mit dem PC, wenn der nicht so unhandlich wäre. Das Remote Access Pad Scribor verbindet sich via Funk mit Ihrem PC und stellt die Monitorinhalte auf dem TFT-Display dar. Eingaben werden auf dem Touchscreen gemacht und sofort an den PC weitergereicht. Für Actionspiele ist der Bildschirm leider zu langsam, alle anderen Anwendungen kann man bequem überall in der Wohnung nutzen.

Captain an Brücke

Hersteller: Motorola
Preis: Ca. DM 1.000,-
Erscheint: 2. Quartal 2001
Online: www.motorola.de

Das V66 sieht aus wie ein Communicator aus Star Trek, zum Telefonieren wird es aber dennoch ans Ohr gehalten. Mit WAP, GPRS, Triband, Sprachanwahl, Sprachspeicher, Vibrationsalarm, Infrarot-Schnittstelle, Wecker und etlichem mehr ist Motorolas leichtestes Handy (79 Gramm) bestens ausgestattet. Teile des Covers und die Display-Beleuchtung sind auswechselbar, die Stand-by-Zeit beträgt etwa 140 Stunden. Das einzige Manko des Leichtgewichts ist das relativ kleine Display.

Motorola V66 • Das winzige WAP-Handy wurde von Motorola selbst zum „Kultobjekt von morgen" ernannt.

mini-glossar

WAP: „Wireless Application Protocoll". Übertragungsformat von Internet-Daten an mobile Endgeräte wie z. B. Handys.

EMS: „Enhanced Messaging Services". Erlaubt den Versand von Bildern und Tönen in einer SMS.

Bluetooth: Funkstandard für Heimgeräte. Bluetooth soll – abgesehen von Stromkabeln – sämtliche Kabel ersetzen.

USB: Universelle Schnittstelle, bei der USB-Geräte ohne Treiberinstallation und bei laufendem Rechner in Betrieb genommen werden können.

GPRS: „General Packet Radio Service". Mit GPRS können Dateien paketweise verschickt werden.

tomb

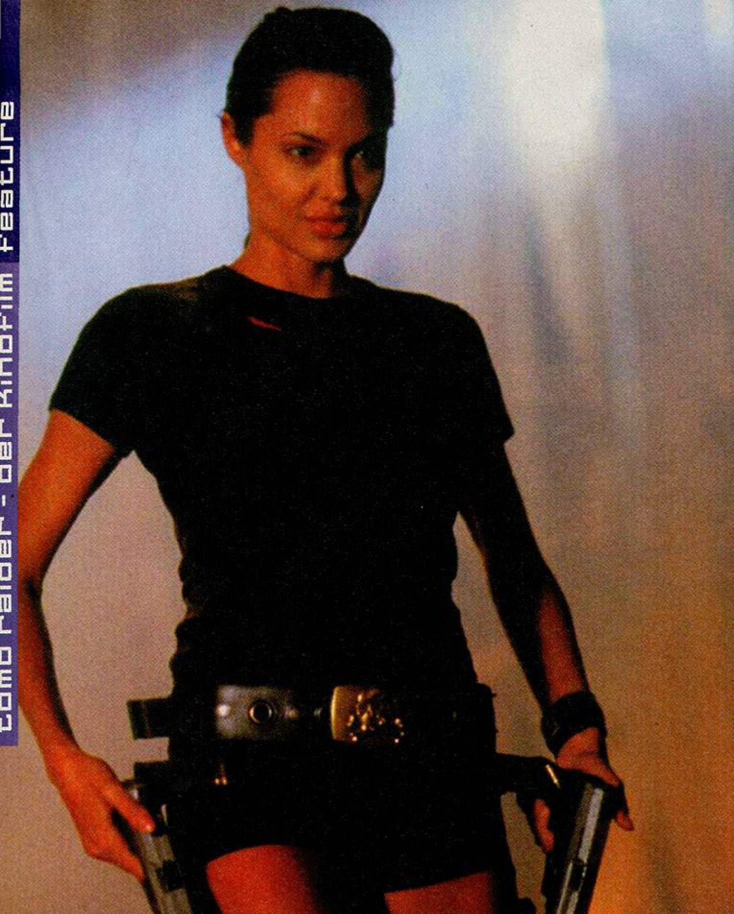


Fotos: Tomorrow/Concorde Filmverleih

raider
der kinofilm



Bisher waren Kinofilme zu Computerspielen mehr Flop als Top. Doch mit **Lara Crofts** erstem Leinwandauftritt soll das alles anders werden. Game On! hat für Sie die neuesten Informationen rund um den Tomb-Raider-Film zusammengetragen. So viel steht bereits fest: **Dieser Sommer wird heiß!**



Sogar in der Traumfabrik Hollywood gibt es Dinge, die tut man einfach nicht. Aus einem erfolgreichen PC- bzw. Videospiel einen Film zu machen, gehörte bislang dazu. Fünfmal wurde es versucht, viermal scheiterte Hollywood kläglich. Nur *Pokémon – Der Film* konnte die hohen Erwartungen der Lizenz auch an der Kinokasse erfüllen. Man sollte meinen, die Studiobosse hätten ihre Lektion gelernt. Doch weit gefehlt – es wäre doch gelacht, wenn man zwar wie bei *Titanic* aus einer rührseligen Story, deren Ausgang bereits von Beginn an feststeht, den erfolgreichsten Film aller Zeiten stricken kann, sich aber an einer viel versprechenden Spiele-Umsetzung die millionenschweren Zähne ausbeißt. Die Zeichen stehen gut, dass sich die Hartnäckigkeit Hollywoods wieder einmal auszahlt. Die Frage ist nur: Was macht *Tomb Raider* eigentlich besser als die anderen Spiele-Umsetzungen?

Star-Besetzung Im Gegensatz zu cineastischen Katastrophen wie *Street Fighter* oder *Wing Commander* hat Paramount für *Tomb Raider* eine erfahrene Crew zusammengestellt. Angefangen bei Produzent Lloyd Levin (*Stirb Langsam 2*) über Regisseur Simon West (*Con Air*) bis hin zu Hauptdarstellerin Angelina Jolie (*Durchgeknallt*) sind alle Schlüsselpositionen mit ausgewiesenen Könnern ihrer Zunft besetzt. Auch die Macher hinter den Kulissen sind in der Branche wohlbekannt: Simon Crane koordinierte bereits in *Titanic* und *Der Soldat James Ryan* die spektakulären Stunts und Setdesigner Kirk Petruccelli weiß nicht erst seit *Blade* oder *Der Patriot* wie man eine effektvolle Kulisse zusammenbaut. Doch selbst die beste Besetzung hilft wenig, wenn die





Story langatmig und altbacken daherkommt. Damit es so weit nicht kommt, sorgen bei *Tomb Raider* gleich zwei Drehbuchautoren für den richtigen Feinschliff.

Indy lässt grüßen Mit weiterführenden Details zum Storyplot hält man sich bei Paramount Pictures verblüffend hartnäckig zurück. Als gesichert gilt, dass Lara Croft in bester Indiana-Jones-Manier einem magischen Artefakt hinterherjagt, welches auf keinen Fall in die Hände ihres Widersachers Powell gelangen darf – das altmodische Ding gehört nämlich nicht nur in ein ordentliches Museum, sondern kann durchaus auch den Weltuntergang auslösen. Kenner der *Tomb Raider*-Reihe wissen, was nun folgt: eine rasante, atemberaubende Hetzjagd rund um den Globus, von Island bis Kambodscha, Explosionen und Feuergefechte inklusive. Auftritt Angelina Jolie: Die durchtrainierte Hauptdarstellerin sieht nicht nur gut aus und bietet mit massig Oberweite ihrem virtuellen Pendant (Körbchengröße DD) zweifellos Paroli, sondern erledigt auch den Großteil der spektakulären Stunts selbst. Wenn sie als Lara Croft in knappen Shorts durch eisige Fluten watet, reflexartig diverse Unholde von den Balustraden fegt und

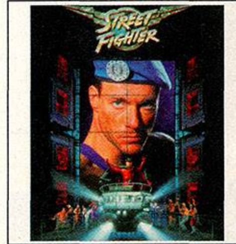
Von Island bis Kambodscha jagt Lara Croft in bester Indiana-Jones-Manier einem **magischen Artefakt** hinterher.



Die Vergangenheit

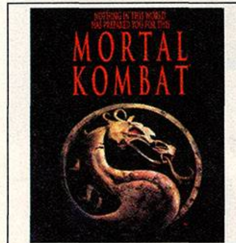
Filme zu PC- und Videospielen sind ein Thema für sich. Kein sehr schönes, zugegeben. Denn was sich Hollywood in dieser Hinsicht geleistet hat, fällt bislang eher unter die Kategorie „Ich will mein Eintrittsgeld zurück".

Street Fighter



Wer auf die grandiose Idee kam, dass Jean-Claude van Damme als Videospiele-Held in einem Actionfilm eine gute Figur abgeben könnte, gehört noch heute umgehend seines Amtes enthoben. Herr van Damme hat schon viel Schrott zusammengedreht. Schlechter als hier war er aber nie.

Mortal Kombat



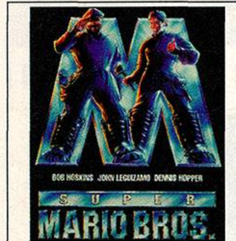
Wäre dieses Prügel-Machwerk unter dem Disney-Label erschienen, hätte es mit Sicherheit „Liebling, ich habe das Hirn geschrumpft" geheißen. Was die Macher freilich nicht davon abhielt, einen zweiten Teil zu drehen. Und einen dritten zu planen. Die Welt ist grausam.

Wing Commander



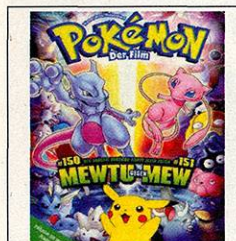
Wir wussten, dass Chris Roberts tolle PC-Spiele programmieren kann. Jetzt wissen wir, dass er auch unheimlich schlechte Science-Fiction-Filme drehen kann. Lachhafte Weltraumgefechte, dümmliche Dialoge und ein hanebüchener Storyplot machen *Wing Commander* in der Tat zu einem unvergessenen Film-Erlebnis.

Super Mario Brothers



Die Story um zwei Klempner-Brüder, die gegen ein böses Krokodil antreten und einen sprechenden Pilz zum Freund haben, mag in einem Videospiel ja noch funktionieren – in einem Film tut sie das dagegen überhaupt nicht. Selbst Bob Hoskins reißt da nichts mehr raus.

Pokémon – Der Film



Keine Regel ohne Ausnahme. Man kann ja über die kleinen Knuddel-Viecher denken, wie man will. Erfolglosigkeit auf der Leinwand kann man ihnen aber beim besten Willen nicht vorwerfen – aufgesetzte Dialoge auf niedrigstem Teletubby-Niveau hingegen schon.

Die Gegenwart

Wer nicht bis zum deutschlandweiten Filmstart warten kann, der darf Lara Croft bereits jetzt in fünf filmreifen Spiele-Abenteuern durch dunkle Höhlen steuern und archäologische Kleinode bergen.

Tomb Raider 1 (1996)

Der legendäre erste Teil machte vor fünf Jahren Frauen als Spielehelden salonfähig. Da störte es wenig, dass das durchaus spaßige Spielprinzip großzügig bei diversen Konkurrenten „geborgt" wurde.



Tomb Raider 2 (1997)

Noch mehr Animationen, noch mehr Wummen, noch mehr Levels – und noch viel mehr Sex-Appeal. So das Erfolgsrezept von Teil zwei. Es ging auf.



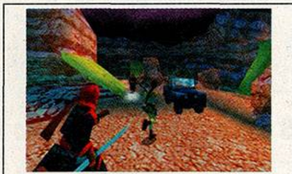
Tomb Raider 3 (1998)

Zum ersten Mal darf sich Lara nun auch kriechend und gebückt vorwärts bewegen. Ansonsten halten sich die Innovationen in Grenzen. Oder ist der Busen etwa noch ein Stück größer geworden?



Tomb Raider: The Last Revelation (1999)

Lara ist tot? Diese erschreckende Frage keimt am Ende des vierten Teils auf und ist bis heute nicht restlos geklärt. Wir sind uns aber sicher: so einfach schickt Eidos sein Goldmädchen nicht in den Heldentod.



Tomb Raider: Die Chronik (2000)

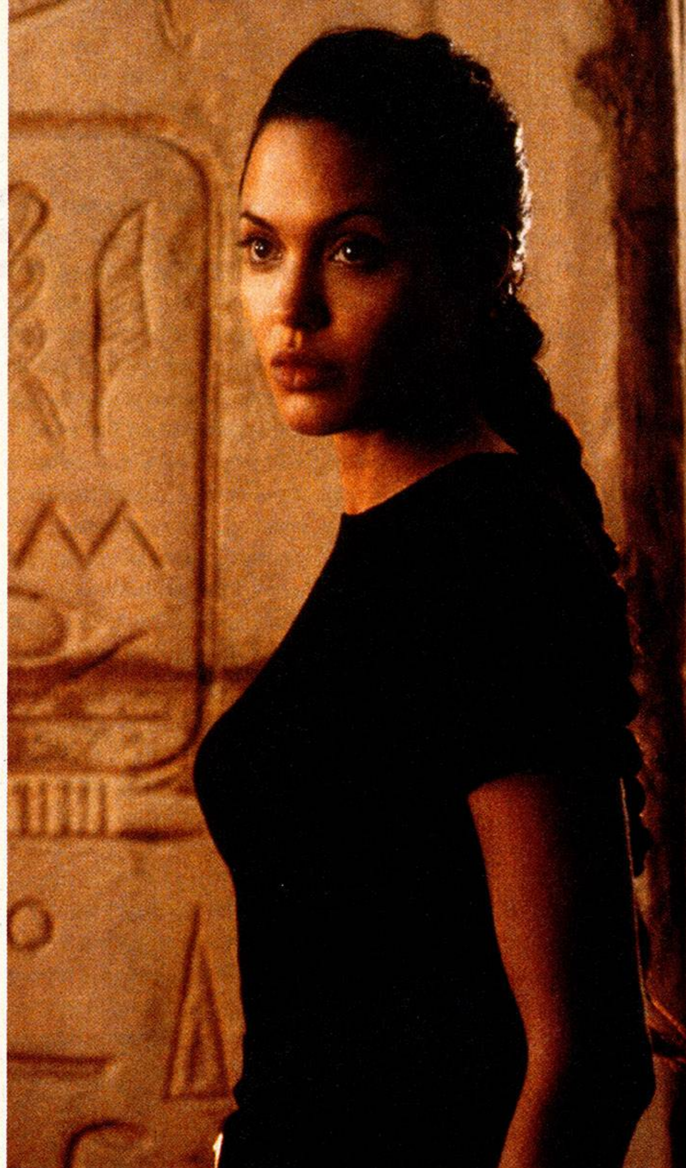
Ach, ist die niedlich. Im vorerst letzten Teil der Serie steuern Sie die jugendliche Lara Croft durch diverse Abenteuer ihrer Teenager-Zeit.



Tomb Raider 6 (?)

Gerüchte besagen, dass Lara schon sehr bald eine triumphale Rückkehr feiern wird. Angeblich plant Eidos ein Spiel zum Film. Ist sie nun tot oder nicht?





am Schluss noch immer Haltung bewahrt, fühlt man sich unwillkürlich an eine weibliche Antwort auf Indiana Jones und James Bond erinnert.

Workaholic Mit gutem Aussehen alleine ist es aber nicht getan. Eine Kickbox-Ausbildung, Yoga-Training und die Entwicklung eines waschechten britischen Akzents lassen die Dreharbeiten zu Angelina Jolies oscarprämiertem Film *Durchgeknallt* im Nachhinein wie einen gemütlichen Spaziergang erscheinen. Laut eigener Aussage hat die 25-jährige Hauptdarstellerin während der Dreharbeiten „geschuftet wie bei der Army". Chronische Pessimisten können sich von dieser gewagten Behauptung bereits vor dem deutschen Filmstart überzeugen. Der offizielle Trailer (www.tombraidermovie.com) erweist hier erstklassige Dienste und lässt erahnen, dass wir ab dem 21. Juni mit einem Action-Spektakel der Superlative rechnen dürfen. So ließ Regisseur West in London eigens einen gewaltigen Indianer-Tempel aufbauen und flutet mit Vorliebe das komplette Studio für eine seiner atemberaubenden Unterwasser-Aufnahmen.

Detailgetreu *Tomb Raider*-Fans werden sich vielleicht wundern – ist das tatsächlich noch die Lara Croft, die man kennt und liebt? Bei Eidos geht man lieber auf Nummer sicher und hat stets einen Vertreter am Set, der peinlich genau darauf achtet, dass die Handlungstreue zu den bekannten Spielen gewahrt bleibt. Selbst die Schauspieler



greifen während der Drehpausen hin und wieder zu Maus und Tastatur; allerdings mit eher mäßigem Erfolg. So gibt Bösewicht Ian Glen unumwunden zu, dass er als Spieler „hoffnungslos versagt“ habe. Angelina Jolie geht zwar noch einen Schritt weiter und spricht angesichts des attraktiven Äußeren von Frau Croft von „anfänglichem Neid“, schweigt sich aber wohlweislich über ihre eigenen Spiele-Leistungen aus. Ob sich die Oscar-Preisträgerin zu einer Fortsetzung überreden lässt, steht allerdings noch in den Sternen. Zwar hat Angelina Jolie schon bekannt gegeben, dass sie für ein eventuelles Sequel aus persönlichen Gründen (sie möchte mehr Zeit mit Ehemann Billy Bob Thornton verbringen) nicht zur Verfügung stünde, aber wir erinnern uns dunkel, dass Sigourney Weaver nach *Alien 2* ein ähnliches Statement abgegeben hat – und mittlerweile befindet sich Teil 5 in der Produktion. An eine mögliche *Tomb Raider*-Trilogie wollen wir aber zunächst nicht denken – denn wenn am 21. Juni der heiße Kino-Sommer eröffnet wird, genügt uns das vollkommen.

Jochen Gebauer

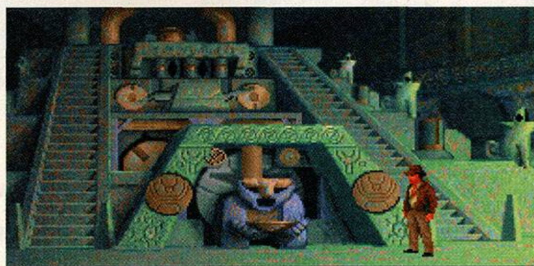
> Ein Vetreter von Eidos achtet am Set peinlich genau darauf, dass die **Handlungstreue** zu den bekannten Spielen gewahrt bleibt.

Die Zukunft

Bei aller Kritik: Die Spieleindustrie hat in all den Jahren durchaus die ein oder andere Vorlage für einen potenziellen Kino-Hit geliefert. Studiobosse, aufgepasst; es folgt unsere Liste der Spiele, die wir gerne in einer Leinwand-Version bestaunen würden.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Die Gerüchte um einen vierten Teil der *Indiana Jones*-Reihe halten sich seit Jahren hartnäckig. Gedreht ist aber noch nichts – und das, obwohl seit 1992 ein erstklassiges Drehbuch in Spieleform vorliegt. Dann mal ran, Herr Spielberg. Wenn Sie noch länger warten, muss der gute Harrison Ford nämlich im Rollstuhl auf die Jagd gehen.



Deus Ex

Cool, cooler, *Matrix*. Bislang trifft diese Steigerung durchaus zu. Eine Film-Version von Ion Storms Action-Kracher könnte diesem Zustand sehr schnell ein Ende bereiten. *Deus Ex* hat alles, was ein guter Film braucht: interessante Charaktere, abgefahrene Locations und nicht zuletzt eine hochspannende Story.



No One Lives Forever

James Bond meets Lara Croft. Das muss doch einfach verfilmt werden, oder? Die Agentenstory mit dem 60er-Jahre-Flair könnte sogar Austin Powers alt aussehen lassen. Wir denken da an Cameron Diaz in der Hauptrolle. Oder Drew Barrymore? Oder Demi Moore?





Fight Club • Die Vertreter des weiblichen Geschlechts sind nicht nur im Umgang mit Schere und Nagelfeile bewandert.

Fotos: United International Pictures

die mumie kehrt zurück

Regie bei der *Rückkehr der Mumie* führte erneut Stephen Sommers, der bereits für das erste Remake des 1932 gedrehten Universal-Klassikers *Die Mumie* verantwortlich zeichnete. Damit ist klar die Richtung vorgegeben: Dem Kinobesucher steht rasante Action, garniert mit technischem Brimborium und malerischen Kulissen ins Haus. Zum Plot: Wir schreiben das Jahr 1935, 10 Jahre nach den Geschehnissen in *Die Mumie*. Rick O'Connell (Brendan Fraser) ist mit der schönen Ägyptologin Evelyn (Rachel Weisz) verheiratet. Beide leben zusammen mit ihrem neunjährigen Sohn Alex in London. Doch bald ist es mit Friede, Freude und Eierkuchen vorbei, denn mittlerweile hat sich in den unergründlichen Weiten der Sahara neues Unheil zusammengebraut: Die Auferstehung des mächtigen Kriegers Scorpion King steht bevor. Dieser ist ein Diener des altägyptischen Totengottes Anubis und will seinem Herrn die Welt untertan machen. Nur einer ist fähig, dem Kriegsmann zu trotzen: Imhotep, die Mumie! Dessen Gefolgsleute machen sich auf den Weg nach London und lassen ihren im Britischen Museum deponierten Herrn durch ein uraltes Ritual auferstehen. Natürlich hat der Schelm eigene Pläne für sich und die Welt. Legionär Rick und seine Freunde müssen diesmal also nicht nur gegen eine finstere Macht bestehen, sondern gleich gegen zwei, und dabei alle Kraft und jeden Kniff anwenden, um die Welt ein weiteres Mal vor einem dunklen Zeitalter zu bewahren. Auch der zweite Teil vereint Stärken und Schwächen von *Die Mumie*: Exzellente Computeranimationen, verbunden mit exotischen Kulissen, finsteren Schurken und tatkräftigen Helden. Der Gruselfaktor bleibt weiterhin weitgehend außen vor; dafür bekommt der Zuschauer ein handwerklich gut gemachtes Fantasy-Spektakel mit reichlich Action und viel Humor zum Dinner serviert.

[FAKTEN]
Genre: Action/Horror
Starttermin: 17. Mai 2001
Darsteller: Brendan Fraser, Arnold Vosloo, Rachel Weisz
Regie: Stephen Sommers
Verleih: United International Pictures
Daten: 147 Min., FSK noch nicht bekannt
Online: www.themummy.com

Anspruch Fehlanzeige – dafür wandelt die Mumie auch im zweiten Teil zielsicher auf den Spuren von Indy Jones.

2,3

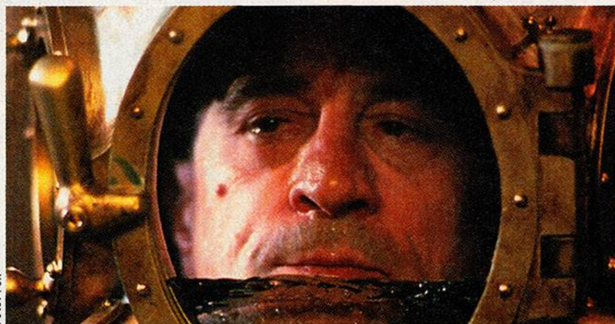


Schatzsuche • Das Ehepaar O'Connell darf auch diesmal wieder nach Herzenslust in antiken Rumpelkammern herumstöbern.



Anspruch Action • Wie schon im ersten Teil liegt der Schwerpunkt eindeutig auf rasanter Action.

Men of Honor


Foto: Fox

[FAKTEN]
Genre: Drama
Starttermin: 10. Mai 2001
Darsteller: Robert de Niro, Cuba Gooding Jr., Carl Lumbly
Regie: Georg Tillman Jr.
Verleih: 20th Century Fox
Daten: 128 Min., FSK ab 12 Jahren
Online: www.men-of-honor.de

Men of Honor erzählt die Geschichte des Leidensweges eines Schwarzen, der um die Anerkennung seiner Leistungen und um seine Aufnahme als Marinetaucher in der US-Navy kämpft. Bis der Farmersohn aus einem Kaff in Kentucky sein Ziel erreichen kann, muss er gegen Vorurteile und Diskriminierungen von Kameraden, Ausbildern und Vorgesetzten kämpfen. Überzeugend: Robert de Niro als hartherziger Ausbilder Billy Sunday. Die Story basiert auf der realen Lebensgeschichte von Carl Brashear, dem ersten schwarzen Marine-Master-Diver der Seestreitkräften der Vereinigten Staaten. Die Hauptrolle spielt Cuba Gooding Jr., bekannt aus seiner oscarprämierten Rolle als Football-Profi Tidwell in der Komödie Jerry Maguire – Spiel des Lebens.

Ein weiterer Beitrag Hollywoods zum Thema Vergangenheitsbewältigung – gut, aber nicht zwingend.

2,6

Almost famous – Fast berühmt


Foto: Columbia TriStar

[FAKTEN]
Genre: Komödie
Starttermin: 03.Mai 2001
Darsteller: Kate Hudson, Patrick Fugit, Billy Crudup, Frances McDormand
Regie: Cameron Crowe
Verleih: Columbia TriStar
Daten: 122 Min., FSK: Noch nicht bekannt
Online: www.almost-famous.de

Die autobiografisch angehauchte Geschichte von Cameron Crowe (Regie/Drehbuch) wurde mit einem Oscar (Bestes Drehbuch) und mit zwei Golden Globes (Bester Film in der Kategorie Comedy/Musical und Kate Hudson als beste Nebendarstellerin) ausgezeichnet. Der Filminhalt ist schnell zusammengefasst: Der 15-jährige Musiknarr William (Patrick Fugit) erhält die Chance seines Lebens – er soll im Auftrag des berühmten Rolling Stone Magazine die Newcomer-Band Stillwater „on the road" begleiten und darüber berichten. Zusammen mit der Band und dem Bandmaskottchen Penny Lane (Kate Hudson) tourt der Teenager durch die USA der 70er-Jahre in einem Bus, dem Mythos Rock 'n' Roll auf der Spur – aus dem kurzen Artikel wird eine Titelstory und eine Erfahrung fürs Leben.

Rock 'n' Roll, liebenswerte Charaktere und ein ironischer Blick auf das Musikbusiness – Sehenswert!

2,3

newsticker

Im neuen **Bond-Film** soll Pop-Star **Whitney Houston** an der Seite von **Pierce Brosnan** zu sehen sein.

Scream-Königin **Jamie Lee Curtis** will Hollywood angeblich den Rücken kehren und Kinderbuchautorin werden.

Die Produzenten des **Planet der Affen**-Remakes haben sämtliche Liebesszenen zwischen Mensch und Affe untersagt.

Alt-Star **Marlon Brando** übernimmt Gerüchten zufolge eine Rolle in **Scary Movie 2**.

Jetzt ist es amtlich: der Mega-Blockbuster **Gladiator** hat satte 124 historische Fehler.

Fortsetzungen sind in: **Sylvester Stallone** arbeitet zusammen mit **Chackie Chan** an dem Drehbuch für **Rambo 5**.

Bond und kein Ende: Jetzt ist sogar **Russel Crowe** als Nachfolger für **Pierce Brosnan** im Gespräch.

Nostalgisch: **David Hasselhoff** plant eine Kino-Version von **Knight Rider**.

Außer **Wesley Snipes** werden in **Blade 2** auch **James Woods** und **Christopher Walken** tragende Rollen spielen.

Weitere Kinostarts

Titel: AntiTrust
Starttermin:03. Mai 2001
Regie: Peter Howitt
Darsteller: Tim Robins, Ryan Phillippe
Genre/Verleih: Thriller/Constantin
Online: www.antitrustthemovie.com

Titel: Exit Wounds – Die Copjäger
Starttermin:03. Mai 2001
Regie: Andrzej Bartkowiak
Darsteller: Steven Seagal, DMX
Genre/Verleih: Thriller/Warner Bros.
Online: www.exitwounds.net

Titel: Wedding Planner – Verliebt, verlobt, verplant
Starttermin: 03. Mai 2001
Regie: Adam Shankman
Darsteller: Jennifer Lopez, Matthew McGonaughey
Genre/Verleih: Komödie/Helkon
Online: www.wedding-planner-movie.com

Titel: Under Suspicion – Mörderisches Spiel
Starttermin: 03. Mai 2001
Regie: Stephen Hopkins
Darsteller: Morgan Freeman, Gene Hackman
Genre/Verleih: Thriller/20th Century Fox
Online: www.undersuspicion.com

Titel: It's Showtime – Bamboozled
Starttermin: 10. Mai 2001
Regie: Spike Lee
Darsteller: Damon Wayans, Michael Rapaport
Genre/Verleih: Satire/Arthaus
Online: www.bamboozledmovie.com

Titel: Bait – Fette Beute
Starttermin: 17. Mai 2001
Regie: Antione Fuqua
Darsteller: Jamie Foxx, David Morse
Genre/Verleih: Komödie/Warner Bros.
Online: http://baitmovie.warnerbros.com

Titel: Die eiskalte Clique – The In Crowd
Starttermin: 17. Mai 2001
Regie: Mary Lambert
Darsteller: Lori Heuring, Matthew Settle, Susan Ward
Genre/Verleih: Thriller/Concorde
Online: http://in-crowd.warnerbros.com/gotflash.html

Titel: Lucky Numbers
Starttermin:17. Mai 2001
Regie: Nora Ephron
Darsteller: John Travolta, Lisa Kudrow, Tim Roth
Genre/Verleih: Komödie/Tobis
Online: www.tobisstudiocanal.de

Titel: Joe Dreck – The Adventures of Joe Dirt
Starttermin: 24. Mai 2001
Regie: Dennie Gordon
Darsteller: David Spade, Christopher Walken, Kid Rock
Genre/Verleih: Komödie/Columbia
Online: www.columbiatristar.de

Titel: Heartbreakers – Achtung: Scharfe Kurven
Starttermin: 24. Mai 2001
Regie: David Mirkin
Darsteller: Siqourney Weaver, Jennifer Love Hewitt, Gene Hackman
Genre/Verleih: Komödie/Advanced Medien
Online: www.mgm.com/heartbreakers

Titel: Vatel
Starttermin: 31. Mai 2001
Regie: Roland Joffé
Darsteller: Gérard Depardieu, Julian Glover, Julian Sands, Tim Roth, Uma Thurman
Genre/Verleih: Drama/Tobis
Online: www.vatel-lefilm.com



Martial Arts • Die Engel sehen nicht nur gut aus, sondern verstehen sich auch auf fernöstliche Kampfkunst.

drei engel für charlie

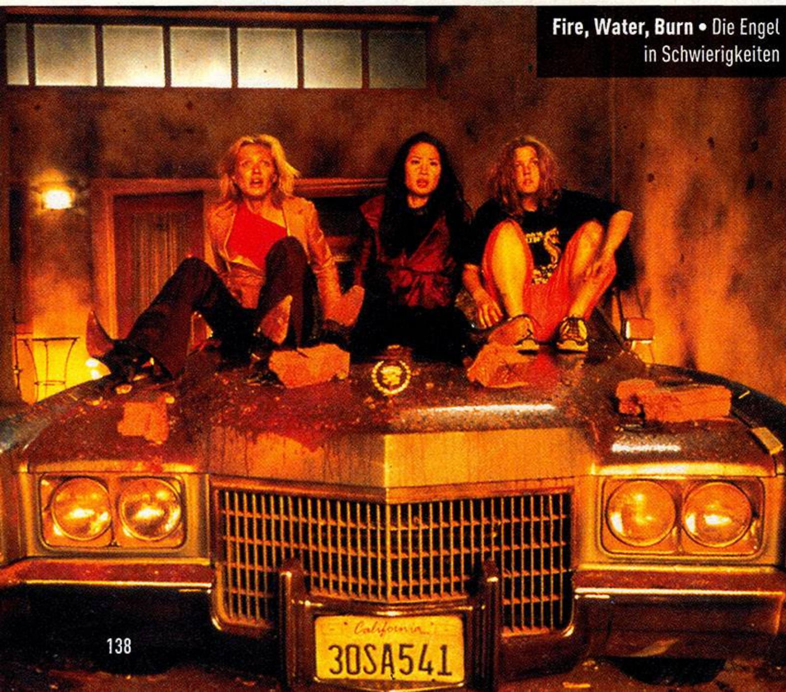
Fotos: Columbia

[FAKTEN]
Genre: Action
DVD-Start: 31. Mai 2001
Vertrieb: Columbia
Darsteller: Cameron Diaz, Drew Barrymore, Lucy Liu, Bill Murray
Regie: McG
Daten: 94 Min., FSK ab 12 Jahren
Special: Geschnittene Szenen, Dokumentationen, Musikvideos, Bildergalerie, Kommentar Regisseur, Trailer
Ton: Englisch (Dolby Digital 5.1) Deutsch (Dolby Digital 5.1)

Klasse Film, tolle DVD – das könnte ruhig zur Gewohnheit werden.

1,5

Hollywood macht keine halben Sachen: Kino-Neuauflagen von TV-Kultserien schlagen entweder ein wie eine Bombe oder floppen kolossal. Während *Mit Schirm, Charme und Melone* trotz aufwendiger Inszenierung und Starbesetzung (u. a. Sean Connery) an den Kinokassen durchfiel, gehört *Drei Engel für Charlie* eindeutig zur ersten Kategorie – und das sogar zu Recht. Der renommierte Videoclip-Regisseur McG zieht in seinem Film-Debüt wirklich alle Register der modernen Action-Kunst: coole Martial-Arts-Einlagen, massig Hightech-Spielzeug und nicht zuletzt drei sexy Hauptdarstellerinnen, die in feinster Agenten-Manier einen entführten Milliardär befreien und nebenbei ihrem „unsichtbaren" Boss Charlie das Leben retten. Cameron Diaz (*Verrückt nach Mary*), Drew Barrymore (*Ungeküsst*) und Lucy Liu (*Payback*) brillieren als charmante Engel. Schlag- und spruchkräftige Hilfe bekommen sie dabei von ihrem Kontaktmann (Bill Murray). Das Ergebnis ist Popcorn-Kino der Extraklasse: Wenig Anspruch, wenig Aussage und keinerlei Sinn – aber blendende Unterhaltung. Die DVD-Version wird dem Action-Spektakel in jeder Hinsicht gerecht. Hochwertiges Bild- und Tonmaterial im 16:9- bzw. Dolby-Digital-Format und eine vorbildliche Ausstattung machen die DVD zu einem Pflichtkauf für Action-Fans. Ach ja: Endlich bekommt man auch den scheuen Charlie zu Gesicht – von hinten.



Fire, Water, Burn • Die Engel in Schwierigkeiten



Mr. Playboy • Bill Murray fühlt sich in seiner Rolle sichtlich wohl.



2001: Odyssee im Weltraum



Foto: Warner

[FAKTEN]
Genre: Science-Fiction
DVD-Start: 26. April 2001
Anbieter: Warner Home Video
Darsteller: Keir Dullea, Gary Lockwood, William Sylvester
Regie: Stanley Kubrick
Daten: 143 Min., FSK ab 12 Jahren
Special: 16-seitiges Booklet, 70-mm-Filmausschnitt, Soundtrack-CD,
Ton: Englisch (Dolby Digital 5.1), Deutsch (Dolby Digital 5.1)

Stanley Kubricks Meisterwerk liegt 33 Jahre nach dem Kinostart nun in der Collector's Edition vor. Für stolze DM 99,- erhalten Sie nicht nur den digital nachbearbeiteten Film, sondern auch ein 16-seitiges Booklet sowie eine zusätzliche CD mit dem neu gemasterten Soundtrack.

Sci-Fi-Klassiker, der in keiner Sammlung fehlen darf

1,7

Weitere DVD-Neuheiten

American Werewolf in London	Mai 2001
Atemlos	Mai 2001
Barfuß im Park	Mai 2001
Bill und Ted's verrückte Reise durch die Zeit	15. Mai 2001
Das Baumhaus	03. Mai 2001
Das Omen Trilogy	Mai 2001
Das Phantom	Mai 2001
Der Junggeselle	08. Mai 2001
Der Morgen stirbt nie	Mai 2001
Der Prinz aus Zamunda	Mai 2001
Der Unbeugsame	03. Mai 2001
Die 12 Geschworenen	Mai 2001
Die Mumie – Ultimate Edition	15. Mai 2001
Goldeneye	Mai 2001
Keine halben Sachen	Mai 2001
Mansfield Park	08. Mai 2001
Mäusejagd	17. Mai 2001
Menschen am Fluss	03. Mai 2001
Road Trip	03. Mai 2001
Skulls	22. Mai 2001
Virtuosity	Mai 2001
When we were Kings	22. Mai 2001

Wing Commander

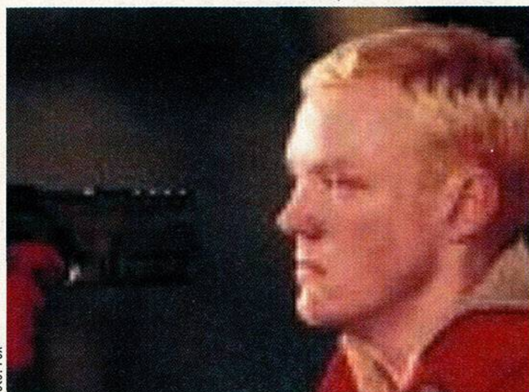


Foto: Fox

[FAKTEN]
Genre: Science-Fiction
DVD-Start: 17. Mai 2001
Anbieter: 20th Century Fox
Darsteller: Freddie Prinze Jr., Saffron Burrows, Jürgen Prochnow
Regie: Chris Roberts
Daten: 96 Min., FSK: ab 12 Jahren
Special: –
Ton: Englisch (5.1 Dolby Digital), Deutsch (5.1 Dolby Digital)

Wing Commander ist zwar wirklich kein großes Kino, hat aber dank seines trashigen Charmes durchaus das Potenzial zu einem unfreiwilligen Kult-Film. Über die Extras auf der DVD konnte man uns bis zum Redaktionsschluss noch keine Auskünfte geben, deshalb bezieht sich die Bewertung ausschließlich auf den Film selbst.

Trashige Spiele-Umsetzung in feinster B-Movie-Qualität

3,1

Space Cowboys

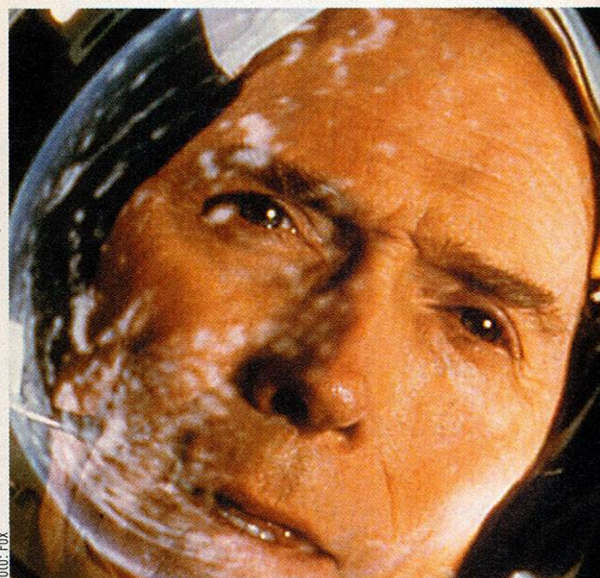


Foto: Fox

Hollywood-Haudegen Clint Eastwood trommelt drei alternde Kollegen zusammen, reist mit ihnen ins All und beweist auf amüsante Weise, dass er es immer noch „drauf" hat. *Space Cowboys* ist Kino der alten Schule – wer trockenen Wortwitz dem modernen *American Pie*-Humor vorzieht, ist hier genau richtig.

[FAKTEN]
Genre: Action
DVD-Start: 10. Mai 2001
Vertrieb: Warner Home Video
Darsteller: Clint Eastwood, Tommy Lee Jones, Donald Sutherland, James Garner
Regie: Clint Eastwood
Daten: 130 Min., FSK ab 12 Jahren
Special: Making of, geschnittene Szenen, Biografien, animierte Menüs und Kapitelanwahl, Trailer
Ton: Englisch (Dolby Digital 5.1) Deutsch (Dolby Digital 5.1)

Eastwood ist wie guter Wein – je älter, desto besser.

1,8

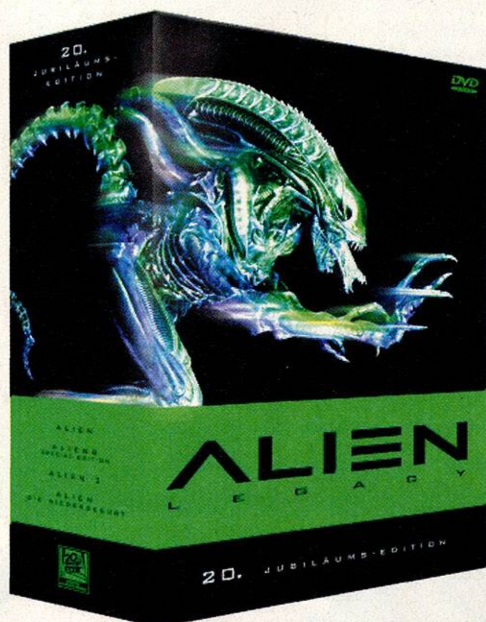


Computer- and Videogame Accessories
INTERACT
www.interact-europe.com

Die Top-10-DVD-Verkaufscharts (Stand 12.4.2001)

Platz	Vorwoche	Titel	Anbieter
1	3	Gladiator – Collector's Edition	Paramount
2	13	The Sixth Sense	VCL
3	NEU	Scary Movie	Highlight
4	NEU	Shaft	Paramount
5	NEU	X-Men	Fox
6	NEU	Buffy – Season One	Fox
7	15	Blues Brothers	Universal
8	NEU	Titan A.E.	Fox
9	NEU	Hollow Man	Columbia
10	NEU	American Pie	Constantin

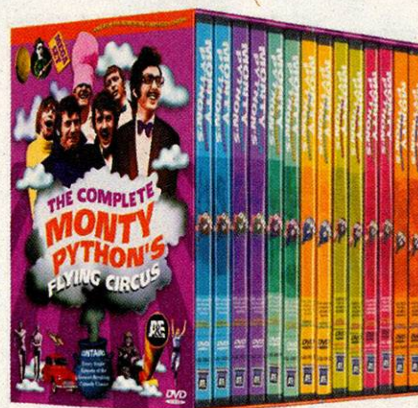
die besten dvd-compilations



Alien Legacy

Das Highlight: Alle vier Teile des Science-Fiction-Klassikers sowie eine zusätzliche DVD mit 68 Minuten Bonusmaterial machen die Legacy-Box zu einem absoluten Pflichtkauf für treue Alien-Fans.

Genre: Science-Fiction **Preis:** Ca. DM 220,- **Vertrieb:** 20th Century Fox
Note: 1,3



Monty Python's Flying Circus Collection

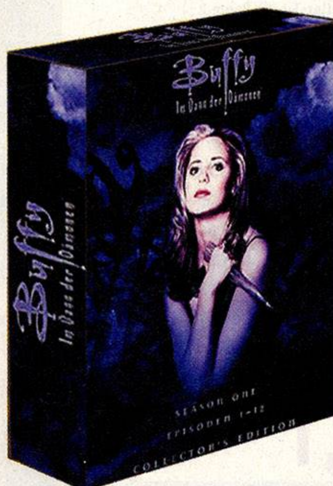
Der absolute Geheimtipp für Fans der britischen Kult-Comedy-Gruppe. Auf sage und schreibe 14 DVDs finden sich alle Folgen der mittlerweile legendären *Flying Circus*-Reihe. Leider nur als US-Import (www.amazon.com) erhältlich.

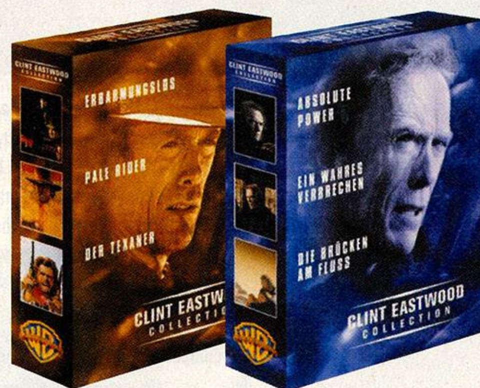
Genre: Comedy **Preis:** Ca. US-$ 150,- **Vertrieb:** Columbia
Note: 1,7

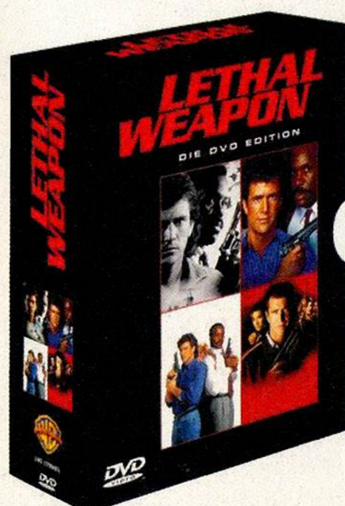
Buffy Im Bann der Dämonen: Season One

Die komplette erste Staffel der bekannten TV-Serie macht auch auf DVD eine gute Figur. Interviews, Trailer und Biographien runden das Komplett-Paket ab. Der verhältnismäßig humane Preis ist ein Extralob wert.

Genre: Horror **Preis:** Ca. DM 110,- **Vertrieb:** 20th Century Fox
Note: 2,0







Lethal Weapon 1-4 Sammelbox

Knallharte Action und coole Sprüche – so das Rezept der *Lethal Weapon*-Reihe. Die Extras der Collector's Box sind leider nur Mittelmaß und der Schnitt arg ausgeufert. Für Fans dennoch einen zweiten Blick wert.

Genre: Action **Preis:** Ca. DM 100,- **Vertrieb:** Warner Home Video
Note: 2,3

Clint Eastwood Collection Box Set 1/Box Set 2

Pro DVD-Box erhalten Sie hier je drei Top-Filme zu einem sehr fairen Preis. Auf der Western-Edition finden sich Klassiker wie *Pale Raider* oder *Erbarmungslos*, die Action-Box hält beispielsweise *Absolute Power* parat.

Genre: Western/Action **Preis:** Je DM 70,- **Vertrieb:** Warner Home Video
Note: 2,4

PSIONIK-VERSTÄRKER?
NEURO-CONVERTER?
TRANSMISSION-BUG?

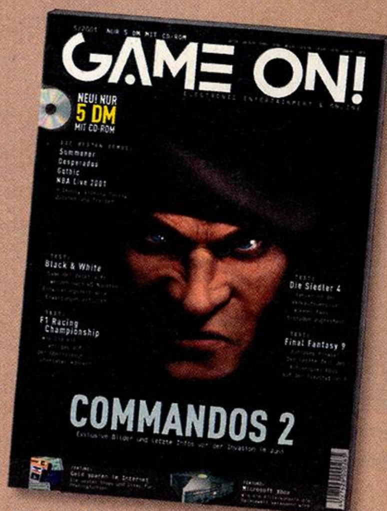




*Psionik-Verstärker aus „System Shock 2"

GAME ON! ENTSCHLÜSSELT*. UND ZEIGT IHNEN, WAS SIE IN DER WELT DES ELECTRONIC ENTERTAINMENT WIRKLICH WEITERBRINGT.

TESTEN SIE JETZT ZWEI AUSGABEN VON GAME ON! ZUM PREIS VON EINER.



FÜR GROSSE SPIELER

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Game On!, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

☒ JA, ICH MÖCHTE ZWEI AUSGABEN VON GAME ON! ZUM PREIS VON EINER TESTEN!

P3 GO 04

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir Game On!, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DM 57,-/Jahr (= DM 4,75/Ausg.); Ausland DM 81,-/Jahr; öS 420,-/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir Game On! wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: Game On!, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: **http://abo.computec.de**

cover-cd-rom

CD-Menü Um das CD-Menü zu starten, führen Sie einen Doppelklick auf das CD-Icon aus (auf dem Desktop oder im Ordner „Arbeitsplatz"). Sollte das Menü nun nicht automatisch starten, doppelklicken Sie auf das Programm GameOn bzw. GameOn.exe.

Demos Per Mausklick auf das Setup-Feld wird das Installationsprogramm der gewählten Demo gestartet.

Videos Die Videos können per Mausklick gestartet und betrachtet werden.

Updates Nach einem Mausklick auf das Installations-Feld wird auf Ihrer Festplatte ein Ordner angelegt, in dem das Update abgelegt wird. Ein Doppelklick auf das entsprechende Update-Programm startet die Aktualisierung.

Add-ons Nach dem Klick auf das Installations-Feld wird auf Ihrer Festplatte ein Ordner angelegt, in dem das Add-on abgelegt wird. Eine Readme-Datei in diesem Ordner informiert darüber, wie weiter zu verfahren ist.

Tools Per Mausklick auf das Setup-Feld wird das Installationsprogramm des gewählten Tools gestartet.

F1 Racing Championship

Demo • Runden drehen in Monacos Gassen

Spielsteuerung: Reiche Auswahl: Tastatur, Gamepad und Wheel sind möglich.

Systemanforderungen:
Benötigt: Pentium 2 300, 64 MB RAM,
Empfohlen: Pentium 3 500, 128 MB RAM

Entwickler: Video Systems
Vertrieb: Ubi Soft

Mit den beiden Ferrari-Piloten Schumacher und Irvine können Sie im Zeitrennen-Modus ihre ersten Runden in Spa oder in Monaco drehen. Überzeugen Sie sich selbst von dem realistischen Physikmodell und der aparten Grafik der derzeitigen Ikone der Rennsport-Simulationen. Zum Starten der Demo bitte die F1RC99Demo_German.bat Datei öffnen.



Roter Ritter • Mit dem Ferrari einige Runden drehen – ein Traum wird wahr.

Clive Barker's Undying

Demo • Ego-Shooter der etwas anderen Art



Dämonenbrut • Dieses putzige Kerlchen hat sich gerade eine Ladung Doppelschrot eingefangen – garantiert unbekömmlich.

Spielsteuerung: Auf Monsterhatz geht's mit Tastatur und Maus.

Systemanforderungen:
Benötigt: Pentium 3 450 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen: Pentium 3 700 MHz, 64 MB RAM

Entwickler: Dreamworks Interactive
Vertrieb: Electronic Arts

Tauchen Sie ein in das düster-morbide Szenario, das der berühmt-berüchtigte Horror-Spezialist Clive Barker entworfen hat. Als Patrick Galloway, seines Zeichens unerschrockener Geisterjäger, nehmen Sie den Kampf gegen Dämonen mit derben Waffen wie einer doppelläufigen Schrotflinte und mit den etwas subtileren Mitteln der Magie auf. Spielbar ist eine längere Passage im Stammsitz der verfluchten Sippe Convenant.

Operation Flashpoint – Coldwar Crisis

Demo • GIs im Einsatz

Spielsteuerung: Maus und Tastatur

Systemanforderungen:
Benötigt: Pentium 2 233 MHz, 32MB RAM
Empfohlen: Pentium 3 500 MHz, 128MB RAM

Entwickler: Bohemia Studios
Vertrieb: Codemasters



Den Helm über und die M16 angelegt. Nach einer kurzen Spritztour mit einem Jeep werden Sie eilends zum Einsatz gerufen und dabei zusammen mit Ihren Kameraden in heiße Feuergefechte mit feindlichen Kombattanten verwickelt. Übrigens, falls Ihr MG-Schütze ausfällt, schnappen Sie sich das Ding und geben selbst Dauerfeuer. Die Demo vermittelt bereits einen ersten viel versprechenden Eindruck vom Potenzial des Titels.

Star Trek Away Team

Demo • Romulaner müpfen auf

In zwei Einzelspieler-Missionen zeigen Sie den dreisten Romulanern, wo der Hammer hängt: Erst helfen Sie einer belagerten Forschungseinrichtung der Klingonen, um anschließend auch noch ein kostbares Raumschiff vor der Vernichtung zu bewahren. Wenn das mal nicht ein Tagewerk für einen Echtzeit-Strategen ist!

Spielsteuerung: Kommandos über Maus und Tastatur

Systemanforderungen:
Benötigt: Pentium 2 266 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen: Pentium 3 500 MHz, 128 MB RAM

Entwickler: Reflexive
Vertrieb: Activision



Harte Bandagen • Mit Phaser, Granaten und Minen rücken Sie den Romulanern zu Leibe.

Der Clou! 2

Demo • Strategie auf diebischen Pfaden

Spielsteuerung: Die Maus ist Ihre Brechstange.

Systemanforderungen:
Benötigt: Pentium 2 300, 64 MB RAM
Empfohlen: Pentium 3 600, 128 MB RAM

Entwickler: Neo
Vertrieb: JoWooD



Straßenblockade • Ob Tucker schon etwas von Castor-Transporten gehört hat? Die Fahrer nehmen es gelassen.

Übernehmen Sie die Rolle des smarten Gauners Matt Tucker, der trotz des einen oder anderen Gastspiels hinter schwedischen Gardinen das Stibitzen nicht sein lassen kann. Bis Sie jedoch den großen Clou landen und sich unter der karibischen Sonne fläzen, müssen Sie sich vorerst mit kleinen Einbrüchen begnügen. Aber Kleinvieh macht bekanntlich auch Mist.

Videos

Red Faction

VIDEO • Ausflug auf den Roten Planeten



Eine machtgierige Minengesellschaft auf dem Mars, ein Held namens Parker und eine Rebellengruppe sind die Akteure in Volitions Ego-Shooter. Schon der Trailer lässt bei Genre-Fans nervös den rechten Zeigefinger zucken.

Anno 1503

VIDEO • Zurück in die Vergangenheit



Lang erwartet: Der Nachfolger zu Sunflowers Echtzeitstrategie-Hit *Anno 1602*. Wir waren vor Ort und haben einige Appetithappen aus dem Spiel für Sie mitgeschnitten.

Tomb Raider

VIDEO • Lara auf der Leinwand



Bewundern Sie Angelina Jolie als Lara Croft im aktuellen Trailer. Action, Special Effects und eine aufregende Frau – das verspricht zwei unterhaltsame Kinostunden.

Inhaltsverzeichnis CD-ROM

Demos:

Clive Barker's Undying
Electronic Arts • Ego-Shooter

F1 Racing Championship
Ubi Soft • Rennspiel

Operation Flashpoint – Coldwar Crisis
Codemasters • Action-Adventure

Star Trek Away Team
Activision • Echtzeitstrategie

Der Clou! 2
JoWooD • Strategie

Spezial:

Handheld-Spiele

Palm:
Booty • Domino • Nebulus • Petra Luna
PictureLogic • PictureLogic Cat1 Puzzles
PictureLogic SteveR1 Puzzles • Rotator
Sea War • Tetris Attack

Windows CE:
7Colors • Cross Numbers • Graduate Chess
JIS Nemo • PongBall • Swap It!

Videos:

Red-Faction-Trailer
Tomb-Raider-Trailer
Anno-1503-Video

Tools:

Acrobat Reader
DirectX 8.0a Win9X
DVD Genie 3.86
Gamespy
GeForce Tweak Utility 3.0.2
Hz-TooL 1.4
Logitech MouseWare 9.26 Win9x
NVmax 1.5
PowerArchiver 6.0 deutsch Freeware
PowerStrip 3.0 Beta
Riva Tuner 2.0 RC 3.1
TV-Tool 4.8
WCPUID 3.0 Beta1-003
WingMan Clear Calibration Utility
WinZip

Patches:

Age of Sail 2 v1.50 (e)
Das Geheimnis der Druiden Patch #1 (d)
Gothic v1.07c (d)
Hostile Waters v1.03 (e)
Imperium der Ameisen v1.05 (d)
Kicker 2 v1.03 von v1.02 (d)
Kingdom Under Fire v1.09 (international)
Lufthansa Pilots for FS 2000 Update 2001 (d)
Lufthansa Pilots for FS 98 Update 2001 (d)
Mechwarrior 4 Vengeance v1.0 (d)
STCC2 v3.2 (e)
Sudden Strike Forever Editor fix (d)
Summoner v1.10 von v1.00 (e)
Technomage v1.04 (d)
Tribes 2 v22002 (us)

Treiber:

3dfx Voodoo3 Win2k Beta
3dfx Voodoo3 Win9x Beta
3dfx Voodoo4-5 Win2k Beta
3dfx Voodoo4-5 Win9x Beta
Creative Detonator 6.50
Elsa Gladiac WinMe v4.12.01.0756
Elsa Gladiac, Erazor X_X2, Erazor III, Pro, LT Win9x v4.12.01.0756
MAINBOARD-Treiber
Matrox G400-450 Win9x 6.50.008
Nvidia Detonator 5.22 Win9x Me (offiziell)
Nvidia Detonator 6.50 Win9x Me (offiziell)
Nvidia Detonator Coolbits
Videologic SonicFury Win9x_Me

Inserentenverzeichnis

Activision 147
Big Ben Interactive 107
Computec 57, 111, 141
Egmont 89
Eidos 41
Electronic Arts 97
E-Plus 17
Game It ! 43
Gameplay 6, 65
Helkon 109
Infogrames 21, 78
InterAct 2
JoWooD 95
Okay Soft 59
SMM Software 129
Take 2 148
THQ 8
Virgin 27, 51

Sollte die dem Heft beiliegende CD-ROM beschädigt sein, so schicken Sie diese bitte zusammen mit dem ausgefüllten Coupon an folgende Adresse. Wir senden Ihnen umgehend eine neue CD-ROM zu.

Computec Media AG • Game On! CD-Reklamation
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Name: ______

Straße: ______

Ort: ______

glossar

Für Sie kurz und knapp erklärt: **Wichtige Fachbegriffe** aufgegliedert in die drei Themengebiete **Technik, Online und Spiele**.

TECHNIK

FPS: „Frames per Second". Gibt an, wie viele Bilder das Programm pro Sekunde aufbauen kann. Je höher der Wert, desto flüssiger wirkt der Programmablauf.



AGP: „Accelerated Graphics Port". Anschluss auf der Hauptplatine, der die Grafikkarte aufnimmt. Schneller als PCI.

API: „Application Programmer Interface". Schnittstelle zwischen dem zu programmierenden Gerät und dem Programm. Die API ermöglicht es, komplexe Funktionen mit einfachen Befehlen auszulösen.

Benchmark: Programm, mit dessen Hilfe die Rechnergeschwindigkeit unter verschiedenen Grafikeinstellungen gemessen werden kann.

Bildwiederholfrequenz: Gibt an, wie oft das Monitorbild pro Sekunde neu aufgebaut wird. Je öfter dies geschieht, desto weniger flimmert das Bild.

Bitmap: Speicherintensive Darstellungsart, die ein Bild aus einzelnen Bildpunkten erstellt.

Bug: Fehler im Programm. Ein Patch behebt einen Bug.

Clipping: Methode, um alle momentan nicht sichtbaren Objekte eines 3D-Bildes zu ermitteln und zu entfernen.

Datenbus: Übertragungsleitung für den Datentransfer zwischen verschiedenen Rechnerbauteilen.

DDR: „Double Data Rate". Arbeitsspeicher, der eine doppelte Übertragungsrate erzielt.

Direct3D: API, die Bestandteil von DirectX ist und das Darstellen von dreidimensionalen Welten und Objekten ermöglicht.

DirectX: Von Microsoft entwickelte Multimedia-Programmierschnittstelle. Erlaubt Programmen den schnellen Zugriff auf Grafik-, Sound-, und Netzwerkfunktionen.

EAX: Sound-Schnittstelle. Ermöglicht beispielsweise Dolby-Surround.

Engine: Programmroutinen, über welche die zentralen Elemente eines Spiels gesteuert werden (z. B. Grafik, Sound, Steuerung).

Force-Feedback: System, bei dem Spiel-Effekte auf den Controller übertragen werden.

Framerate: Gibt an, wie viele Bilder das Programm pro Sekunde aufbauen kann. Je höher sie ist, desto flüssiger wirkt der Programmablauf.

Komprimierte Datei: Dateien werden komprimiert, um die Dateigröße zu reduzieren. Gerade beim Datentransfer im Internet von Vorteil. Bekannte komprimierte Dateiformate sind „jpg" (Bilder) und „zip" (Programme). Patches etc., die Sie aus dem Netz „saugen", sind meist im Zip-Format komprimiert.

Motion-Capturing: Verfahren, bei dem die Bewegungsabläufe einer Person auf den Rechner übertragen werden, um eine möglichst realitätsnahe Darstellung zu gewährleisten.

MP3: Kompressionstechnologie für digitale Audiodateien.

MPEG: Kompressionsformat für Video- und Multimediadaten.

OpenGL: „Open Graphics Library". Eine API, die im Gegensatz zu D3D auch für Nicht-Microsoft-Betriebssysteme genutzt werden kann.

Overclocking: Manuelle Erhöhung der Taktfrequenz einzelner Bauteile wie z. B. der Grafikkarte.

Patch: Zusatzprogramm, welches Fehler im Hauptprogramm nachträglich bereinigt.

Rendering: Prozess, bei dem die im Speicher befindlichen Daten in ein realistisches Bild auf dem Monitor umgewandelt werden.

Texturen: Bilder, die auf Objekte „geklebt" werden, um diese realistischer wirken zu lassen.

WAP: „Wireless Application Protocol". Übertragungsformat von Internetseiten für mobile Endgeräte wie z. B. Handys.

ONLINE

Administrator: Bezeichnung für den Systemverwalter eines Netzwerkes. Er hat uneingeschränkte Zugriffsrechte und ist für die Betreuung des Netzwerkes zuständig. Auch Spiele-Server, Foren und Chaträume haben einen oder mehrere „Admins".

Browser: Programm, welches zur Darstellung von Internetseiten benötigt wird. Die beiden meistgenutzten Browser sind zurzeit der Microsoft Internet Explorer und der Netscape Navigator.

Client: Rechner bzw. Programm, das auf einen Server zugreift, um einen bestimmten Dienst nutzen zu können.

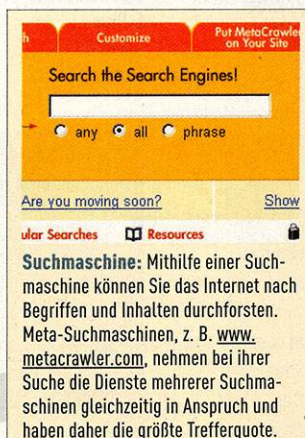
Download/Downstream: Das Herunterladen bzw. Empfangen von Daten aus dem Internet.

Flatrate: Internet-Tarif, bei dem eine einmalige monatliche Gebühr fällig wird, die zum zeitlich unbegrenzten Nutzen berechtigt.

Server: Rechner oder Programm, der als Verwalter für einen bestimmten Dienst fungiert.

Upload/Upstream: Das Einspeisen von Daten ins Internet, z. B. der Versand einer E-Mail.

URL: „Uniform Resource Locator". Bezeichnet die genaue Adresse eines Dokumentes im Internet.



Suchmaschine: Mithilfe einer Suchmaschine können Sie das Internet nach Begriffen und Inhalten durchforsten. Meta-Suchmaschinen, z. B. www.metacrawler.com, nehmen bei ihrer Suche die Dienste mehrerer Suchmaschinen gleichzeitig in Anspruch und haben daher die größte Trefferquote.

SPIELE



Isometrische Perspektive: Das Geschehen wird durch eine „Draufsicht" von schräg oben dargestellt.

Bot: Ein vom Computer gesteuerter Gegner. Findet zumeist in Ego-Shootern Verwendung.

Capture the Flag: Mehrspielermodus für Ego-Shooter. Dabei gilt es, die Flagge des gegnerischen Teams zu erobern.

Cheat: Codes, die während des Spieles eingegeben werden und dem Spieler unfaire Vorteile verschaffen.

Deathmatch: Mehrspielermodus für Ego-Shooter, bei dem jeder Spieler gegen alle anderen Spieler antritt.

Ego-Shooter: Ballerspiel, das aus der Ich-Perspektive gespielt wird.

Frag: Punkt, der durch den Abschuss eines Gegners erzielt wird.

Isometrische Perspektive: Das Geschehen wird durch eine „Draufsicht" von schräg oben dargestellt.

Kalibrierung: Vorgang, bei dem Eingabegeräte wie Steuerräder und Joysticks ausgerichtet werden. Das Programm stellt beim Kalibrieren den maximalen Einschlag des Eingabegerätes fest.

KI: Künstliche Intelligenz. Indiziert, wie „clever" sich der Computergegner während des Spiels verhält.

Mod: Modifikation. Ein Programm, welches das ursprüngliche Spiel in Teilen verändert bzw. neue Features integriert. Ein sehr bekannter Mod ist *Counter-Strike* für *Half-Life*.

MMORPG: „Massively Multiplayer Online Role Playing Game". Fachbezeichnung für reine Online-Rollenspiele wie *Everquest* und *Ultima-Online*.

NSC: „Nicht-Spieler-Charakter". Bezeichnung für alle von der KI gesteuerten Charaktere, vor allem in Rollenspielen.

Quest: Eine dem Spieler zugewiesene Aufgabe, deren Erfüllung üblicherweise eine Belohnung beinhaltet.

Rush-Taktik bei Echtzeitstrategie-Spielen: Ein Spieler produziert in möglichst kurzer Zeit viele billige Einheiten und stürmt die gegnerische Stellung. Der Gegner wird „gerusht".



Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

leserbefragung

Wie alt sind Sie?

☐ Jahre

Sind Sie ...?

☐ Männlich ☐ Weiblich

Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
PC < 500 MHz	☐	☐	☐
PC > 500 MHz	☐	☐	☐
Internetzugang	☐	☐	☐
DVD-Laufwerk	☐	☐	☐
Sony PlayStation 1	☐	☐	☐
Sony PlayStation 2	☐	☐	☐
Sega Dreamcast	☐	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐	☐
Xbox	☐	☐	☐

Welche Rubriken und Heftbestandteile sind für Sie interessant bzw. weniger interessant?

	Interessant	Weniger interessant	Uninteressant
Aktuell/News	☐	☐	☐
Vorschau	☐	☐	☐
Testberichte zu PC-Spielen	☐	☐	☐
Testberichte zu Video-Spielen	☐	☐	☐
Testberichte zu Budget-Spielen	☐	☐	☐
Online-Themen (Szene, Spiele)	☐	☐	☐
Lustobjekte	☐	☐	☐
Filmszene (Kino/DVD)	☐	☐	☐
Hardware-Themen	☐	☐	☐
Wertungsvergleich	☐	☐	☐
Glossar	☐	☐	☐
Charts	☐	☐	☐
Leserbriefe	☐	☐	☐

Welche Angaben vermissen Sie im Wertungskasten?

____

____

Welche Angaben vermissen Sie im Testcenter?

____

____

____

Was wünschen Sie sich für die Heft-CD-ROM?

	Mehr	Genau richtig	Weniger
Mods, Maps, Skins, Levels	☐	☐	☐
Patches, Bugfixes, Updates	☐	☐	☐
Spielbare Demos	☐	☐	☐
Selbstablaufende Demos	☐	☐	☐
Treiber	☐	☐	☐
Videoreportagen	☐	☐	☐
Lesereinsendungen	☐	☐	☐
Internet-Link-Listen	☐	☐	☐

Bitte geben Sie eine Schulnote für das Titelmotiv!

☐

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?

____

____

Welches Spiel spielen Sie derzeit am häufigsten/intensivsten?

____

____

Nutzen Sie das Internet als Spieleplattform?

☐ Ja ☐ Nein

Nutzen Sie ein Mobiltelefon?

☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja, welche Marke?

____

Wie oft im Monat sehen Sie sich Spielfilme im Kino an?

☐ Nie ☐ 1-2 Mal
☐ 3-5 Mal ☐ Mehr als 5 Mal

Welche Schulnoten würden Sie folgenden Heftbestandteilen geben?

☐ Text ☐ Layout
☐ Titelseite ☐ Gesamtnote

Was hat Ihnen in dieser Ausgabe von Game On! am besten gefallen?

____

____

Was hat Ihnen in dieser Ausgabe von Game On! gar nicht gefallen?

____

____

Werden Sie die nächste Ausgabe von Game On! kaufen?

☐ Ja ☐ Nein

Wenn nein, warum nicht?

____

____

Name, Vorname ____________________

Straße ____________________

Wohnort ____________________

Telefonnummer ____________________

Schicken Sie die Leserbefragung (oder eine Kopie davon) bitte an nachfolgende Adresse:

Computec Media AG • Game On!
Kennwort: Leserbefragung
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

NOCH 4 WOCHEN



E3

electronic entertainment expo

DIE GRÖSSTE COMPUTERSPIELE-MESSE DER WELT ÖFFNET WIEDER IHRE PFORTEN. WIR BERICHTEN, WELCHE SPIELE SIE IN DEN NÄCHSTEN ZWEI JAHREN ERWARTEN, WELCHE INNOVATIVEN IDEEN NUR HINTER VERSCHLOSSENEN TÜREN GEZEIGT WURDEN UND WELCHE HARDWARE DIE WELT DES ELECTRONIC ENTERTAINMENT VERÄNDERN WIRD.

Außerdem berichten wir über folgende Themen:

Test: Anachronox | Bundesliga Manager X | Commandos 2

Feature: Alles über Organizer

DIE NÄCHSTE GAME ON! ERSCHEINT AM 6. JUNI 2001.